



LIBRO DE PISTAS

ADVERTENCIA: POR FAVOR LEE ATENTAMENTE LA INFORMACIÓN AL CONSUMIDOR Y EL LIBRO DE PISTAS INCLUIDO EN ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.



Este sello te garantiza que Nintendo ha comprobado este producto y que cumple nuestros exigentes requisitos de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurarte una total compatibilidad con tu producto Nintendo.

Todos los productos de Nintendo han sido licenciados para su venta y uso con otros productos autorizados que lleven el Official Nintendo Seal of Quality (Sello Oficial de Calidad Nintendo).

Gracias por elegir el juego ILLUSION OF TIME para tu consola de videojuegos Super Nintendo Entertainment System. Por favor lee detenidamente este manual de instrucciones para asegurarte que utilizas correctamente tu nuevo juego. Guarda este manual para futuras consultas.

AVISO CONTRA EPILEPSIA

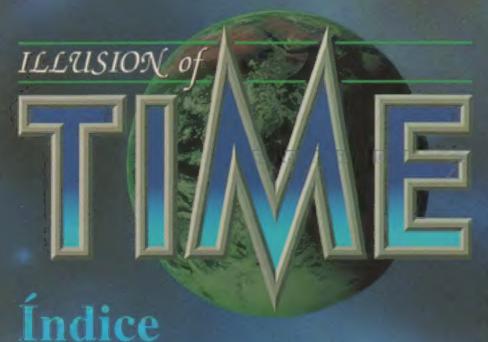
ATENCIÓN LEELO ANTES DE USAR TU NES O SUPER NES

Una muy pequeña parte de la población puede experimentar síntomas epilépticos cuando están observando ciertos tipos de luz parpadeante que estén presentes a menudo en nuestro ambiente. Estas personas pueden experimentar estos síntomas cuando estén jugando con ciertos videojuegos. Los jugadores que no tengan síntomas previos puede sin embargo que tengan una condición epiléptica no detectada. Consulta a tu médico antes de jugar con videojuegos si tienes problemas epilépticos. Consulta con tu médico si experimentas cualquiera de los síntomas siguientes mientras estás jugando con videojuegos: alteración de la visión, espasmos musculares, otros movimientos involuntarios, pérdida de conciencia de tu entorno, confusión mental y/o convulsiones.

TM & ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.

© 1995 NINTENDO CO., LTD.

© 1993, 1994 ENIX/QUINTET/MOTO HAGIO/
MARIKO OHARA / YASUHIRO KAWASAKI
LICENSED TO NINTENDO



Introducción2 Empieza búsqueda4 Manejo del juego......6 Las pantallas8 Sistema de juego10 El Espacio Oscuro.....12 Objetos13 Poderes oscuros.....14 Amigos de Will16 El mapa18 Los adversarios20 Últimos consejos......22

La aventura	23
Joyas secretas	
Lugares y datos	72



uién de vosotros no ha soñado alguna vez con hacer un viaje fantástico por el tiempo y el espacio con sus mejores amigos? ¿Quién de vosotros no ha deseado visitar misteriosas ciudades incas y buscar valiosos tesoros en templos de civilizaciones olvidadas? ¿Y quién de vosotros no quisiera transformarse, de vez en cuando, en un caballero fuerte e intrépido?

Acompañadnos en nuestro viaje y compartid con nosotros Illusion of Time.

Una excelente aventura con una increíble acción os espera. Este libro será vuestro acompañante tanto en tiempos buenos como malos. ¡Divertíos!

Impresión

Shigary Ota Dirección de redocción Susanne Pohlmann, Cloude M. Moyse Reduction Harcus Monold. Sooners G. Kinner John D. Kreft Guic tăcnico del juego Wolfrang Eberl, Michoel Fried Dirección del proyecto Annette Borneri Traducción del tento de postello M² Justis Alcomi Traducción del manual Luisa Bernstorff Condinución de la FM Soft, S.L.

Concepto y disens

Saleio Formanino lenies Railes, Ryokuju Tsukumoto, Thomas (moreon),

Maquatedia flextraciones. Kouj Toshizu Hiroshi Ohashi Migstynori heamata, Makikany Ohnson, Konshow Sugimoto

Realización de la pertada ConTeam, Grafi Gerau Hamm & Rudolf GmbH, Frankfurt Tipografia: Litografie: G.C.I. Co., Ltd., Yokohums Elemen Rotetionedruck, Sindelfingen Impresto

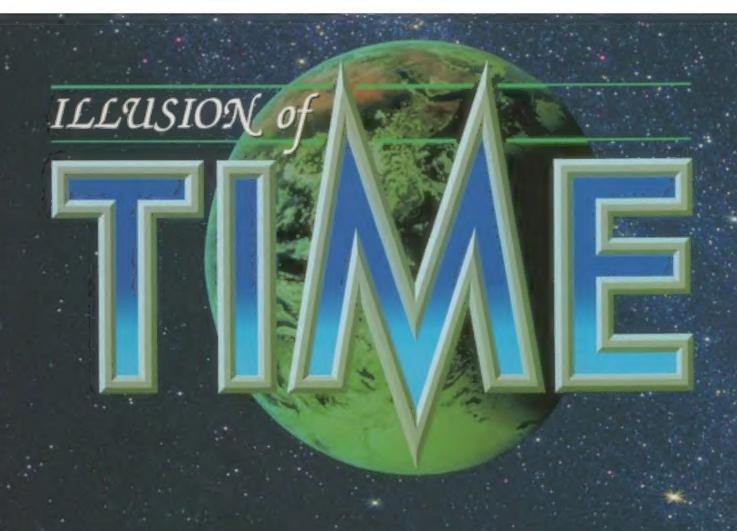
La Guis Oficial de Mintendo para "Illusion of Time" la edita Mintendo Europe Gmbh y Nintendo Co., Etc.

Derechos de autor: © 1995 Nintendo of Europe GmbH y Mintendo Co., Ltd. Tados.

Tados los artículos publicados em la Guia Oficial de Mintendo para "Illusian al Time" están protegidos por los derechos de outer. Todos los derechos reservados, incluides les treducciones. La reproducción total a parcial de este libro requiere la nutorización expresa y por escrito de Mintendo of Europe GmbH y Mintendo Co., Ltd. Mintendo es una morca registrada de Mintendo Co., Ltd.

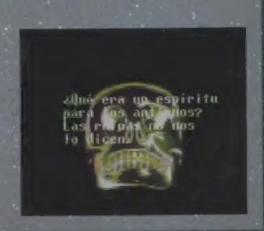


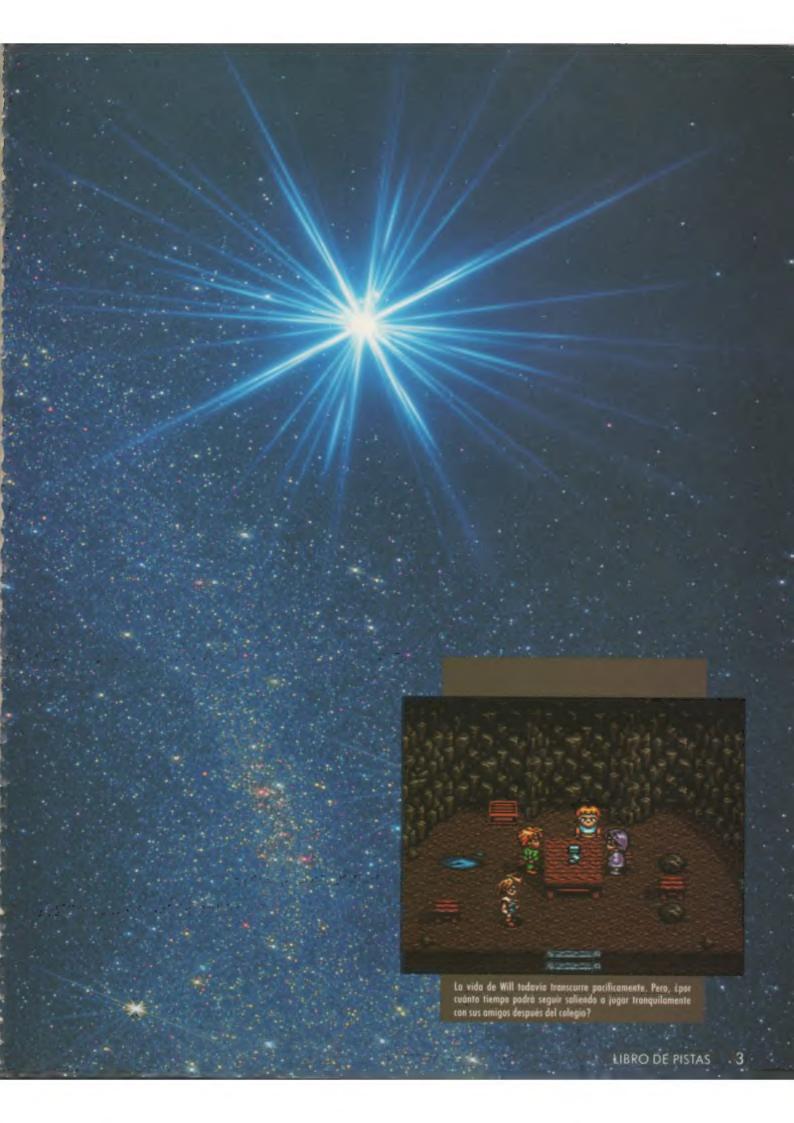
CHITTED STARK SA P de la Castellona, 39 28046 MADRID



ILLUSION OF TIME

Hace mucho, mucho tiempo vivía un pueblo que tenía unos poderes extraordinarios. Podía crear plantas y animales monstruosos, pero estos empezaron a rebelarse contra sus creadores, la civilización empezó o desmoranarse. Finalmente llegó la batalla decisiva entre el Caballero de la Luz y el Caballero de la Oscuridad. Este duelo se decidió por la intervención de un arma increiblemente poderosa: el Cometa del Caos. Su poder convertía a todos los seres vivos en monstruos primitivos y agresivos. Pero de repente el Cometa se retiró. Poco a poco volvió a desarrollarse la vida pocifica en la Tierra. Pero cada 800 años vuelve a aparecer el Cometa destructor y..., lahora es el momento de volver a enfrentarse al poder portador de desgracias!





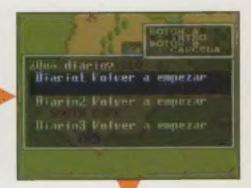
EMPIEZA LA BÚSQUEDA

Antes de lanzaros con Will a la mayor aventura de su vida, deberíais familiarizaros con algunos principios fundamentales. ISólo así podrá tener una oportunidad de cumplir su Misión!

iEmpieza la aventura!

Introduce el cartucho de "Illusion of Time" en tu Super Nintendo. Siempre que introduzcáis o saquéis un cartucho, la consola Super Nintendo debe estar apagada. Cuando aparezca el título, elige un espacio para grabar el diario y..., iempieza la aventura!









Cómo grabar y continuar el juego

Para grabar el estado actual de vuestro juego en el diario, tenéis que buscar un Espacio Oscuro. Allí Gaia, la Guardiana de la Vida, os ayudará con sus poderes mágicos a encontrar un lugar para grabar. La próxima vez podéis continuar el juego por donde os hayáis quedado la última vez.





EMPIEZA LA BÚSQUEDA

Borrar y Copiar

¿Habéis llenado todos los diarios? ¿Queréis volver a empezar el juego? ¿Os gustaria investigar una parte del juego más tarde, pero ahora seguir jugando? Eso está hecho: el juego tiene una función para borrar y copiar. Para borrar datos, deberéis elegir el diario correspondiente y confirmar la orden de borrar. Así volvéis a disponer de un espacio para grabar que aún no ha

contenido ninguna aventura. Para copiar se hace algo parecido: primero se elige el diario que queráis copiar y después otro al que queráis copiar los datos. Pero tened en cuenta que en el segundo diario se borrarán los datos que contenía antes.





Después de borrar los datos de un diario, tenéis atra vez especio libre pera grabar.







Si capiais datos de un diario a otro, se borrará lo que haya dentro, así que tened cuidado al elegir el lugar para grabor.

MENU DE SONIDO Y AJUSTE DE CONTROL

Además de las posibilidades ya mencionadas, el juego os ofrece otras dos opciones que podéis aprovechar. En primer lugar, podéis decidir si queréis oir el sonido en mono o en estéreo. Además tenéis la posibilidad de elegir entre dos tipos de Ajuste de Control, según el que os parezca más cómodo.



Pulsar el Panel de control hacia la izquierda o la derecha Probad las dos posibilidades de ajuste antes de decidiros para cambiar el sanido de mono a estereo a al revés.



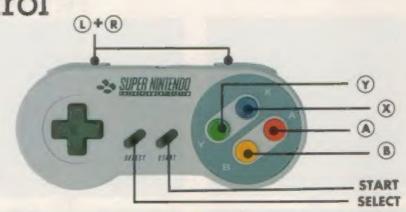
por uno

MANEJO DEL JUEGO

El manejo de "Illusion of Time" es sencillo y fácil de aprender. Pero deberéis recordar exactamente cómo aprovechar al máximo los talentos de Will para que podáis concentraros en todas las otras tareas del juego.

El Panel de Control

Es importante que os aprendáis bien los efectos de los botones del panel, porque en situaciones de peligro no tendréis tiempo de estar probando qué botón hay que utilizar. Y esto podría causarle grandes dificultades a Will. A continuación explicaremos las funciones de los botones tal y como funcionan en el Ajuste 1. También tendréis que aprender sus funciones en el Ajuste 2.



Botón A

Will utiliza su arma cuando se enfrenta a un adversario. Si utilizáis el Panel de control podréis ser más efectivos todavía contra los enemigos de Will, (ver página siguiente).





Botón B

Tras seleccionar un objeto en la Ventana de Objetos, pulsad el Botón B. Si el objeto elegido no es útil en esa situación, os daréis cuenta.





Botones L/R

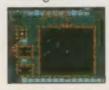
Si pulsáis este botón, Will utilizará sus habilidades especiales. Puede construir un escudo para protegerse de las flechas u atros objetos defensivos, puede atraer objetos hacia sí, etc..., (ver página 14).





Botón Start

Si pulsáis Start, podéis hacer un descanso. En los castillos, cuevas y calabozos, el Botón Start hará aparecer una ventana con información sobre el número y las características de los enemigos.





Botón Select

Pulsando Select aparece la Ventana de Objetos. Podéis elegir el objeto que queráis utilizar ahora e informaros sobre el estatus de Will.

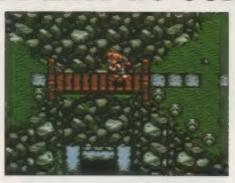






Funciones del Panel de control

El Panel de control también ofrece sorprendentes posibilidades para Will. Por sí solo o en combinación con uno de los Botones de control no sólo indica la dirección que deberá emprender Will sino que además activa algunos de sus talentos especiales. Al principio del juego Will todavía no dispone de todos los talentos que explicamos a continuación.





Andar

Para que Will se mueva en una dirección determinada, tenéis que pulsar el Panel de control en esa dirección. Will puede moverse en ocho direcciones distintas. Además de las cuatro direcciones básicas podéis mover el Panel de control en diagonal, de manera que Will se mueva hacia arriba, hacia abajo, a derecha como a izquierda.





Para alcanzar algunos lugares, Will necesita moverse en diagonal.

Correr

Si pulsáis el mando dos veces seguidas en la misma dirección, Will se moverá más rápido y recorrerá la aventura a toda velocidad. Sólo reducirá de nuevo la velocidad cuando soltéis el mando. Esto es muy útil en zonas libres de enemigos, en las que podéis ahorrar mucho tiempo corriendo.



Salto con rampa

Algunos obstáculos os parecerán infranqueables en un primer momento. Pero buscad una rampa que esté cerca y haced que Will corra por ella a toda velocidad. Ya veréis lo poco que le cuesta subir la colina de enfrente. Así alcanzará lugares más altos con facilidad.





Bajar la rampa con correrilla, así Will podrá subir la rampa de enfrente con toda locilidad

Saltos gigantes

Tampoco los obstáculos como fosos de agua o acantilados son un problema para Will, si descubre una rampa y algo que le sirva de trampolín. Bajad la rampa con carrerilla y Will superará con un salto gigantesco lo aparentemente insuperable.



Salto de ataque

Sólo Will domina este tipo de ataque especialmente efectivo (Freedan y Shadow tienen otros talentos en lugar de éste). Cuando Will esté atacando a sus enemigos, pulsad el Panel en dirección al adversario y Will hará un salto espectacular. Este ataque es más efectivo que el ataque normal.





Con el salto de ataque Will es más poderoso frente a sus numerosos adversarios.

Conseguir información

Cuando Will se encuentre con cualquier ser, deberá intentar acercarse y entablar una conversación con él. En cuanto os encontréis cerca del otro, apretad el botón A. Además se puede investigar el entorno, encontrar objetos escondidos y abrir cofres de tesoros.



LAS PANTALLAS

Además de la pantalla de juego, "Illusion of Time" tiene otras pantallas que se pueden utilizar para determinados propósitos. Debéis aprovechar al máximo todas las pantallas para tener éxito en la aventura.

La Pantalla de Juego

La aventura se desarrolla sobre todo en esta pantalla, sea cual sea la situación de Will, ya se encuentre investigando una ciudad o enfrentándose a sus enemigos en una zona misteriosa. No debéis perder de vista la parte superior de la pantalla porque os indica cuánta energía le queda a Will y cuánta a sus adversarios.

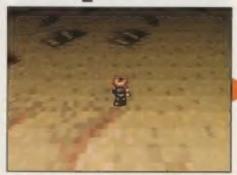


No perdáis de vista la linea superior de la pantalla, porque indica la cantidad de energia de Will y la de sus enemigos, esí como la resistencia de Will.

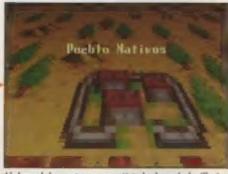


La Pantalla del Mapa

Vuestro camino en esta aventura ya está predestinado por los Dioses. Acompañando a Will y sus amigos, iréis conociendo poco a poco todo el mundo de "Illusion of Time". En cuanto hayáis superado con éxito una prueba, saldréis de viaje, para lo que aterrizaréis en el Mapa y automáticamente llegaréis a vuestro próximo destino. También podéis elegir vosotros mismos el destino, pero la lista de lugares a vuestra disposición es bastante limitada.



El valiente Will viaja por el Mapa hocia su próximo destino, que ya ha sido elegido para el por los Dioses.



Alo larga de la aventura conoceréis todo el mundo de "illusion of Time" en compoñía de Will y sus amigos.



Planos de localización

En los castillos, ruinas, cuevas y calabozos os acecharán peligros en cada rincón. Por suerte Will posee una especie de radar que os indicará en una pantalla adicional dónde se esconden los enemigos a su alrededor. En este plano tombién podréis descubrir Cofres de Tesoros y Espacios Oscuros. Este plano es de especial utilidad para descubrir enemigos que tienen la capacidad de hacerse invisibles. Al fin y al cabo es parte de la tarea de Will eliminar a todos sus adversarios para poder llevar a cabo su misión.



El plano de localización funciona como un sistema de rador que as indicará todos los enemigos y secretos



Enemigos

Con la ayuda del plano, Will puede prepararse para el enfrentamiento con sus monstruosos adversarios.





Espacio Oscuro

Este es un sitio que Will busca con especial interés porque allí puede recuperar energía.





Objetos

Will no encuentra sólo adversarios, sino también objetos que hallará gracias al plano de localización.

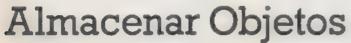




Indicador de Fuerza

Tras solucionar el enigma de un lugar y eluminar a los adversarios, Will recibirá una sorpresa especial.

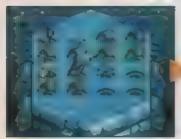




Will puede almacenar en el Pedestal de Piedra los objetos que haya encontrado o ganado en la batalla. Siempre se mantiene en contacto con el Pedestal telepáticamente. Además de las seis Estatuas Místicas que Will debe encontrar para frenar al Cometa del Caos, también almacenará melodías, alimen-

tos, Joyas, etc... Will sabe que incluso el objeto más inverosímil tendrá su utilidad algún día. En el lugar de almacenamiento también os podéis informar sobre el estatus de Will y de los Caballeros.







Entre atras casas, Will guarda en el inventario el diaria de su padre desaparecido. En la pirámide relevir lo que escribió su padre antes de desaparecer





En el inventario tombién se encuentran los documentos que informen sobre el estatus de Will Asi puede ir aprendiendo a lo largo de la aventura

SISTEMA DE JUEGO

Las tareas que os esperan en esta aventura son numerosas y variadas. No sólo tendréis que demostrar vuestro valor en la acción, sino también solucionar enigmas, obtener información y conseguir que vuestro héroe llegue a la Gran Prueba Final con la mayor cantidad de fuerzas posible.

El Principio Básico

Lo más importante es reunir la seis Estatuas Misticas, que os abrirán el camino para la Gran Prueba Final. Pero eso no es tan fácil como suena. Aparecerá alguien que os indicará cómo llegar a la Estatua correspondiente. Siguiendo las instrucciones de este ser benévolo, tendréis que abriros comino hasta el Guardián de la Estatua y, después de una lucha victoriosa, llevaréis la Estatua a vuestro inventario de objetos. Pero en el camino hacia el Gran Enigma, deberéis solucionar muchos enigmas menores. De lo contrario, el camino hacia el Gran Enigma os quedará vedado.





Un ser benevoto os indica donde se encuentro aproximado mente la siguiente Estatua.



Will sigue las instrucciones y se obre comino ordinamente hacia el Guardián.



Tras conseguir arrebatar la Estatua, la deposita en el Aimacen haste haber encontrado las demás Estatuas

Cómo aumentar las posibilidades de Will

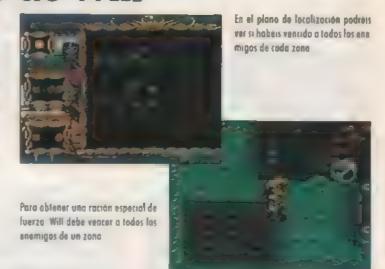
Al ser derrotados, los enemigos de Will a menudo dejan atrás una brillante Joya Oscura. Debéis coleccionarlas, haciendo que Will pase por encima o las atraiga hacia sí, y cuando hayáis juntado 100, Will conseguirá una Vida Extra. Así, si perdéis la vida, gracias a la Vida Extra podréis continuar el juego en el espacio anterior a dónde os encontráis.





Fortalecer el Estatus de Will

A medida que avanza en esta aventura, Will aumenta su experiencia y su fuerzo. Además de poder conseguir Vidas Extra, existen otras posibilidades para ayudarle a llegar al objetivo de su Misión. Por ejemplo, puede aumentar su resistencia venciendo a sus numerosos enemigos. Si vosotros y Will conseguis vencer a todos los enemigos de un espacio, obtendrá una ración especial de fuerza y después podrá vencer induso a los adversarios más resistentes. Además de esto, en el Espacio Oscuro, Gaia le fortalecerá en algunas ocasiones con la Magia del Poder Oscuro.





En las luchas centra sus enemigos, Will aumenta su experiencia y su fuerzo



También la resistencia de Will se fortuleceró de cuando en cuando, así será menos vulnerable frante a los ataques



Mediante las Joyas Oscuras, Will aumenta sus posibilidades de vancar en esta peligroso aventura

Las Misteriosas Joyas Rojas

En algunos lugares Will encuentra Joyas Rojas que, aunque no son imprescindibles para cumplir con su Misión, le ayudarán a avanzar un buen trozo. En cada ciudad hay un Joyero que cambiará las Joyas Rojos



Will puede encontrar las Joyas en las lugares más inveresimiles, así que deberia buscarlas en tadas partes

por bienes muy útiles, por ejemplo una carga de energía, más fuerza síquica o mayor Poder Oscuro. Quién encuentre las 50 Joyas, recibirá una gran sorpresa.



El Joyero cambiará las Joyas por poderes extraordinarios



EL ESPACIO OSCURO

Durante vuestra aventura conoceréis muchos países lejanos y lugares extraordinarios. Pero en todos ellos se repetirá un elemento: el Espacio Oscuro.

El Secreto del Espacio Oscuro

En muchos de los lugares que investiguéis, os llamará la atención un punto de luz brillante. Si os acercáis, veréis que se trata de un Portal hacia otra Esfera. Si entráis en el, os encontraréis ante Gaia, la Guardiana de la Vida, que os será útil en muchos sentidos. Gaia grabará el estado actual del juego y os concederá nuevas energías. Además os dará información y la posibilidad de cambiar de apariencia más adelante en el juego.

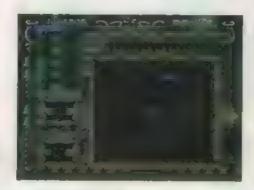


Will be entrado en el Espacio Oscuro y se encuentra trente o Gaso. A su izquierda se encuentro la Estatua del Caballero Freedon y con su ayudo podra convectirse en este valiente guerrero.



¿Dónde se encuentra el Portal?

Encontraréis Espacios Oscuros tanto en las ciudades como en los laberintos y otros parajes misteriosos. Gracias al Plano podréis localizar los Portales, que estarán marcados con un círculo azul. No deberíais desaprovechar ninguno de los Portales porque siempre es útil grabar el estado actual del juego y además aumentará vuestra energía.





Grabar el Juego

El estado actual del juego se graba hablando con Gaia. Primero curará vuestras heridas, luego os dará importantes informaciones para vuestra búsqueda y finalmente grabará el juego. Si hacéis una interrupción ahora, podréis seguir jugando desde este punto la próxima vez.





OBJETOS

A lo largo de vuestra aventura, encontraréis los objetos más variados. Cada una de éstas reliquias tiene un significado especial. En esta página os presentaremos los objetos más comunes.

Joyas, Magia y Poderes Místicos

Encontraréis dos tipos diferentes de objetos. Por una parte, objetos que no son imprescindibles para alcanzar el objetivo final y de los que hay muchos. Por otra, los que son absolutamente necesarios para cumplir vuestra Misión, como por ejemplo las Estatuas Místicas.





Joyas Oscuras

Si conseguis reunir 100 de estas Bolas, obtendréis una Vida Extra.





Estatuas

Todo el juego gira alrededor de estas Estatuas Misticas. Tendréis que consequir seis de ellas,





Hierbas Curativas

Con las Hierbas Curativas podéis recargar vuestras pilas y ahorraros una visita a Gaia.





Joyas

Hay 50 de ellas en todo el juego. Las podéis cambiar por otras cosas en casa del Joyero.



El Joyero

En la lista podéis ver cuántas Joyas Rojas hacen falta para obtener cada Objeto.



3 Hierbas Curativas
5 Fuerzo Defensivo
Energia de Vida
12 Fueració
20 Poderes Siguios
30 Foderes Occure
50 Mis Secretor

PODERES OSCUROS

A la larga de la aventura vosotros y Will obtendréis algunos poderes nuevos. El tipo de Poder dependerà de la apariencia que tenga en ese momento vuestro héroe. Will y Freedan tienen tres Poderes distintos y Shadow sólo uno:

Los poderes oscuros de Will

Will irá aprendiendo a utilizar poderes que le ayudarán en el resto de la aventura. Conseguirá estos poderes en los Espacios Oscuros de Gaia. Will puede aprender tres técnicas diferentes. Pero hasta que las aprenda, su única arma es la espada.





Psycho Dash

Will ataca a su enemigo con un salto. Pulsad y mantener pulsado el Botón A hasta que empiece a parpadear, y movedlo en dirección al enemigo. También puede destruir paredes de esta manera.





Psycho Slider

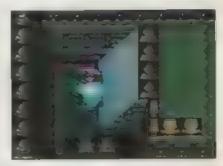
Sirve para deslizarse por aquieros o entradas estrechas. Coged carrerilla y pulsad el Botón A para realizar este ataque.





Spin Dash

El ataque torbellino sirve para remontar rampas empinadas. Pulsad el Botón A y cuando el cuerpo de Will parpadee, pulsad Ly R alternativamente.





Los poderes oscuros de Fra

También Freedan, el Caballero de la Oscuridad, tiene poderes siquicos que puede ampliar a lo largo de la aventura. Son tres, como los de Will, pero son algo más poderosos. Los irá aprendiendo poco a poco. Cuando hayáis aprendido todos los poderes de Will y Freedan, podréis elegir el que os sea más util en cada situación.



Fraile Oscuro

Con este poder aparece una bola de fuego en la hoja de la espada de Freedan que puede eliminar a enemigos que se encuentran fuera de su alcance. Pulsad el Botón A por un momento y volved a soltarlo.





Si después de lanzar la bola de fuego volvéis a pulsar el Botón A, la fuerza de la bola aumentará y el impacto serà màs fuerte

Aura Barrera

Podéis crear un campo de energía que os protegerá de los disparos y ataques enemigos. Para crearlo, debéis pulsar el Botón A y esperar a que el cuerpo de Freedan parpadee. Con Ly Ractivaréis el campo.





El campo de energia trene una desventajo se necesita bastante tiempo para activarlo y no dura mucho

Terremoto

Utilizad el Terremoto cuando tengáis la posibilidad de saltar desde lo alto de una pared. Al activarlo paralizaréis a todos los enemigos por un momento.





El Terremoto peraliza por un momento el enemico Aprovechad para esquivar a eliminar al enemigo paralizado

Los poderes oscuros de Shadow

Si habéis conseguido llegar hasta la pirámide, Gaia, la Guardiana de la Vida, os regalará el poder de convertiros en Shadow, la más poderosa de vuestras personalidades. El cuerpo de Shadow está hecho de un líquido que no existe en la Tierra, que os será muy útil. Shadow ataca a sus enemigos con un látigo hecho del mismo líquido. Esta, por el momento, es vuestra arma más pode-





Dos de las poderes de Shadow Puede dar latigazos y moverse muy depriso, levitando por encima del suela

Licuarse

El poder más útil de Shadow es que puede convertirse en aqua. Esto le protege y le permite atravesar techos goteando.



LOS AMIGOS DE WILL

Will se enfrenta a una larga y peligrosa aventura. Pero no está sólo en su esfuerzo. En muchos sitios encuentra amigos que se le unirán y le ayudarán con sus consejos.

Misión de Will

Will es el único miembro que ha vuelto de una misión que iba a investigar el misterio de la Torre de Babel. Entre los desaparecidos estaba el padre de Will. Desgraciadamente, Will no recuerda nada de lo que ocurrió en aquella ocosión. No sabe cómo perdió a los demás ni cómo consiguió encontrar el camino

de vuelta a casa. Pero desde entonces ha sentido que tiene una extraña fuerza; puede mover los objetos con el poder de su mente. Y ahora le espera una Misión...



Lance

Lance es uno de los mejores arnigos de Will. Su padre también, desapareció en la misteriosa expedición a la Torre de Babel. Desde entonces se ha propuesto descubrir lo que ocurrió, porque está convencido de que su padre todavía vive. Willy él forman un buen equipo que seguramente será capaz de desvelor el misterio.



Es la princesa del Reino de Edward y es muy caprichosa. Está acostumbrada a hacer siempre la que le apetece y a veces tiene problemas con los demás, porque se niega a hacer cosas que considera indignas para una princesa. Sin embargo es buena en el fondo y puede ser de gran ayuda en algunas ocasiones.





Lilly es del pueblo Itory y puede convertirse en un diente de león, una minúscula hada, lo que le permite explorar pasadizos estrechos, cofres y otros escondrijos. Lilly siempre está de buen humor y tiene tendencia a enamorarse con facilidad. ¿Encontrara entre los amigos de Will a alguien que responda a sus sentimientos romanticos?

Seth

Su aspecto poco inteligente engaña. En realidad es el pensador del grupo, el que suele descifrar los eniamas más complicados. En su tiempo libre le gusta jugar en la cueva secreta con sus amigos. Sus juegos preferidos son los de cartas.

Erik

Es el más joven de los amigos de Will, pera siempre quiere participar y ser util en la aventura. Es despierto y vivarado. Pero en situaciones realmente peligrosas, tiene miedo y se esconde detrás de sus amigas mayores.



Neal es un inventor loco, que siempre tiene ideas estrafalarias. No le preocupa la ropa, por lo que lleva años vestido cón un saco. Sus inventos os serán de gran utilidad.

EL MAPA

Este mapa representa la Tierra tal como era hace millones de años, antes del desplazamiento de las placas tectónicas. Si lo comparais con un mapa actual, podréis comprobar el desplazamiento de los continentes.



La vuelta al Mundo

La lista de lugares os enseña en qué orden los visitaréis, así que podéis utilizarla para orientaros cuando no sepáis vuestro próximo destino. Pero sólo podréis viajar al siguiente lugar cuando hayáis resuelto todas las tareas del lugar dónde estáis.



2 Pirámide

Torre de Babel







LOS ADVERSARIOS

Quién conoce bien a su enemigo, también puede vencerle. Por eso deberíais saber muy bien a qué os enfrentáis en vuestra aventura con Will. De lo contrario, podéis caer en sus trampas.

Lo que debe saber el Aventurero

Par si fuera poco trabajo resolver todos los enigmas de esta Misión, Will se ve obligado además a enfrentarse a los numerosos adversarios que se empeñan en complicarle la vida y frenar el avance de los intrusos. No perdáis de vista la parte superior derecha de la pantalla, porque os indicará cuánta energia estáis quitando al enemigo con vuestro ataque.



NOMBRE DEL ADVERSARIO

Donde se encuentra y qué debéis saber sobre él



RIBBER

Estas esqueletos viven en el Castillo de Edward y como no pueden avanzar muy rópido, lanzan sus huesos detrás de sus enemigos.



KING BAT

Este peligroso murcuelogo vive en los rincones escuros del Castillo de Edward Curdoras de sus moráiscos



CANAL WORM

Esto gusano repetente aparece en aguas putrefactas en el Castillo de Edward Cuidado con las burbujos fétidas



SKULL CHASER

Un enemigo muy tenaz en el Castillo de Edward. Pero le podéis combatir colocándole la colovera en su sitia con la espado.



MUDPIT

Este tipo asqueraso intentará hocerse amigo de Will en las Ruinas locos Evitadle a lada costa



FOUR WAY

Este habitante de las Ruínas lacas tiene cuatro caras y por sus cuatro bocas intentará escupir sobre Will



SLUGGER

El gusano de los Ruinas lacos parece no darse cuento de lo existencio de los intrusos. Pero..., cuidado, las opariencias engañon y sus ataques son repentinas.



GENERAL BIAG

Este habitante de los Rumas lacas es todovia más agresivo que el gusano y nunca debéis darle la espalda



STONE GUARD

Estas Guardianas de Piedra parecen petrificados haste que se res acercan los intrusos y atacan por sorpresa



STONE LORD

Otro ser de piedro que cobro vida de repente y ateca con su lanza de fuego.



WHIRLIGIG

Une reliquia de la cultura inco que despierto a la vido y ataco en cuanto siente la presencia de Will



SPLOP

Nunca permitais que estos monstruos gelatinosos de las Ruínas Incas se acerquen demasiado a Will



MAYZER

Este habitante de las Minas tiene un látigo que le permite alcanzaros desde largas distancias



WYR STALLFR

Vive en las Minas y Will debe evitar mirarle a les ajos si na quiere correr un grave peligra



COLINDIE

Este gusano de las Minas no busca diamantes, sino intrusos que pueda



BLUE CYBER

En Mazca os enfrentareis a este Robot de Cristal que puede atacor con rayas láser y con sus poderosos brazos



STINGER

En Mazca debereis ev for su perigrasa espada



DINAPPDE

Después de atacar, este ser prehistórico de Nazca se descompone en átomos que Will debe exitar tocar

LOS ADVERSARIOS



RED CYBER

Esta robet de Nazca es de movimientos lentos, pero lo compenso con la rapidez de lanzamiento de sus brazos



SLASHER

La más peligrasa de este habitante de Nazca es su espada



NITROPEDE

El siguiente eslabón en la evalución después del Dinapede, es también más fuerte y peligrosa



CYCLOPS

Esta male de piedra del País Mu es invulnerable mientros no se muevo. Por esa solo vale la pena atacorle cuando se despierta y se muevo.



FLASHER

Como este habitante de Mu puede hacerse invisible deberéis esperar a que se materialice para poder atacarlo



SLIPPER

Su aspecto inofensivo engaña. Mantenéos afeiados de él



SKUDDLE

Otro habitante de Mu que a primera vista parece inofensiva, pero que siempre está preparado para atacar



STEELBONES

Los esqueletos de Mu son los más fuertes de todo el recorrido. Luchar contra ellos quita mucha exergia a Will



DIVE BAT

Este murciélago de Dark Angel suele pasar la mayor parte del tiempo colgado cabeza abaja, pero esto cambia en cuanto se le acerco Will



RAMSKULL

Un Cabezón de Dark Angel que escupe fuego hacia los lados. Este es un gran peligro para Will



DRACO.

Es el Guardián Ciego en la Puerta de Dark Angel, que ataca velozmente con la cabeza cuando siente el calor de atros seres vivos



ARCHER

Estos arqueros de élite vigilan desde la Gran Murallo y ses flechas siempre dan en el blanco



ASP

Otro de las vigriantes de la Gran Muralla es esta Serpiente Estranguladora



FIRE BLIG

Este Escarabajo Incendiario está encantado con la visita de Will perque crea que podrá aplicar su truco favorito pegar fuego a los visitantes de la Gran Muralla



EYESORE

Un pariente cercano de Fire Bug, que en lugar de fuega escupe ácido sobre sus victimas



FIRE SPRITE

Un Rautiste muy especial. En el Mente Kress ataca a sus enemiges con metadias de fuego



ACID SPIDER

Después de conocer a esta Araña que quema con ácida a sus víctimas no es extraño que temáis a todos sus familiares



SKULKER

Uno Colovera Voladara que persigue a Will por los basques del Monte Kress..., pero sólo si él se lo permite



YORRICK

Otra calavera que se dedica a disparar o todo el que se atreva a andar por el Monte Kress. Pero ahora que ha llegado Will no durarán mucho sus fecharlos.



ZOMBIE

En Ankor Wat el enemigo más poligroso es el Muerto Viviente. Los demás son un juego de niños o su lodo.



ZIP SIY

Esta Mosca Mutante es repido y agresivo, así que mucho cuidado con ella



STARTINGER

Su camuflaje le hece pasar desapercibido en el païsaje de Ankor Wat, asl que... Mantened los ajos bien abiertos!



WALL WALKER

Par sueste, esta Mosco está pegada a los paredes de Ankor Wat, pere, fcuidado, que dispara!



GORGON

Este tipo de Robot que sólo existe en Ankar Wat, puede dor saltos gigantescos y utiliza sus brazos retantes como arma



FRENZIE

Cuando Will la golpea, esta Calavera rueda a la large de los peredes de



GOLDCAP

Otra Calavera que ha desarrollade un sistema propio pera atacor a los intrusos en Ankor Wat



TUTS

Impide el acceso a la Piramide y puede defenderse con su escudo



HAUNT

La Mamia sole de su sarcólago para atacer a Will. Su esperitu puede salir par entre los vendajes



WASHIC RAFF

Estas extrañas Bolas siempre aparecen en grupas en la Pirámide Cuidado: disparan con rayos lóser



BLASTER

El Pójaro de la Pirámide escande una bomba bajo su inocente aspecto y está especando la ocasión para convertirse en Pájaro-Bamba

ULTIMOS CONSEJOS

En las páginas anteriores habeis conocido los secretos y reglas del mundo en el que ahora os adentraréis. Leed las ultimas instrucciones antes de lanzaros a la aventura.

Convertirse en Freedan

Cuando os convirtáis en Freedan por primera vez, os daréis cuenta de que tiene más fuerza que el joven Will. Aunque Will, a pesar de su tamaño, también tiene algunas ventajas, cuando os enfrentéis al Enemigo Final deberíois intentar convertiros en Freedon.





Almacenar Hierbas Curativas

Durante la aventura sólo tenéis dos posibilidades de reponer la energia perdida: una es entrar en un Espacio Oscuro y dejaros curar por Gaia, y la otra es utilizar las Hierbas Curativas que encontréis. Pero es más aconsejable guardar las Hierbas hasta el final y utilizarlas en el duelo contra el Enemigo Final.





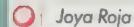
Sin Piedad

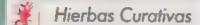
Debéis ser implacables con vuestros enemigos porque cada victoria aumentará vuestras posibilidades. Cada duelo y cada victoria se almacenará y aumentará vuestra experiencia fuerza. Otra razón para luchar sin cuartel es que hay pasadizos y puertas secretas que sólo se abren si derrotáis a todos los enemigos.

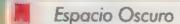


LA AVENTURA

Mapa de Situación



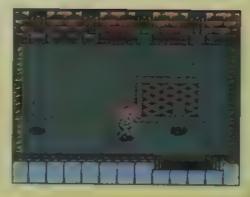




Salida

Empieza la Batalla

Habéis aprendido mucho, valientes guerreros. Conocéis las leyes del país y sois conscientes de los peligros que entraño vuestro Misión. Habéis sido elegidos para encontrar las Seis Estatuas Misticas y resolver el enigma de la Torre de Babel, No olvidéis nunca la que le ocurrió a vuestro padre. que desapareció en una misión parecida. Misterio tras misterio, peligro tras peligro. Que Gaia, la Guardiana de la Vida, os proteja...



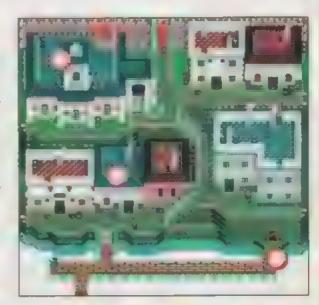
LA HUIDA

La historia de Will y sus amigos empieza en una pequeña ciudad en el punto más meridional de la Tierra, tal como era entonces. La ciudad natal de Will, South Cape...

Ciudad en la Costa

Cerca del Castillo de Edward, sobre un saliente rocoso que se adentra en el mar, se halla la ciudad de South Cape. Es un monumento de piedro que simboliza la victoria del ser humano sobre las fuerzas violentas del mar. Investigad bien toda la ciudad, porque en ella no sólo encontraréis las primeras tres Joyas, sino que además obtendréis información de sus

habitantes. Cuando lo hayáis explorado todo, el centinela os abrirá las puertas de la ciudad.

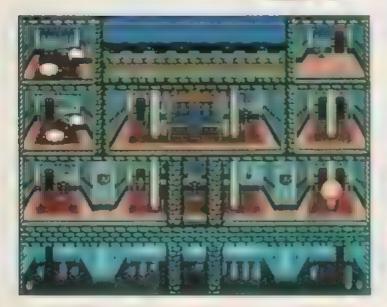




000000







Castillo de Edward

La primera parada en vuestro viaje será el Castillo de Edward. Investigad todo lo que podáis y no dejéis pasar a ningún transeúnte sin pedirle información. De esta manera avenguaréis bastantes cosas. En el Castillo conoceréis a la Princesa Kara y a su mascota, el cerdo Hamlet. Ambos tienen prohibido salir del Castillo. La alegría de conocerlos se disipará rápidamente cuando seáis encerrados en el calabozo por el Rey.

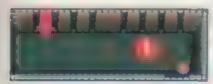




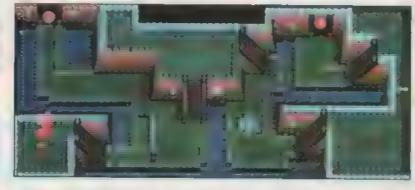
En el Calabozo

Os han encerrado en una pequeña celda, que tiene una sola salida..., que está cerrada. Debéis tener paciencia. Al investigar a fondo la celda, tendréis una visión y se os revelará el sentido de vuestra Misión. Al rato aparecerá vuestro salvador: Hamlet.













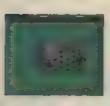




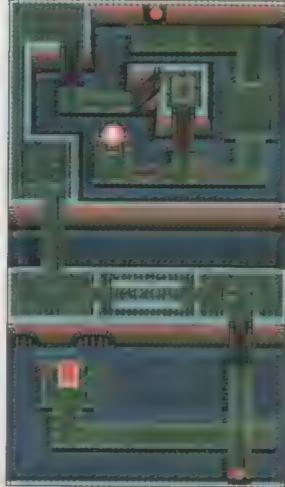


O i Destruídles!

Después de haber sido liberados por Hamlet, recorreréis el sótano del Castillo buscando una salida, Os toparéis con unos cuantos enemigos, que os atacarán inmediatamente. De esta manera podréis entrenaros en la lucha y conseguir experiencia para el futuro.







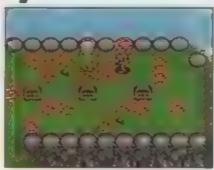


CASTOTH OS ESPERA

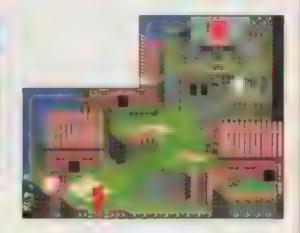
Después de vuestra huida del Castillo, regresáis a vuestra ciudad natal con la Princesa Kara. Alli veis algo terrible: han destrozado vuestra casa y vuestros abuelos han desaparecido.

El Pueblo Itory

En South Cape conoceréis a Lilly, un ser mágico del Pueblo Itory. Ella lleva a Will a su pueblo natal. Aqui encontraréis la octava Joya, que está escondida entre los troncos de unos árboles. Pero aqui hay también algo mucho más valioso que la Joya: la primera de dos Estatuas Incas supuestamente se halla en Itory. Además aquí aprenderéis una nueva habilidad: el salto a distancia, que os permitirá llegar a la primera Estatua.



Bajad corriendo por la rampa y dad un gran salto Llegaréis a otra parte de la ciudad



En busca de la Tribu de la Luna

El Espíritu de la Flor de Itory os ha revelado dónde se encuentra la segunda Estatua Inca: se encuentra en poder de la Tribu de la Luna. Lilly, el hada, os acompaña al poblado, donde unos Seres de las Sombras os darán más información sobre el Cometa y la segunda Estatua Inca. Las voces de los extraños habitantes os revelan más cosas sobre la historia del Cometa del Caos, que con su cola les convirtió en mutantes. Para conseguir la Estatua tenéis que someteros a una prueba de los habitantes, en una cueva cerca de la Meseta de la Luna. Si conseguis superarla, conseguiréis lo que deseáis.



máscares terribles, pero prento compro barers are los habitantes no tienen malas intenciones. Os darán información muy util



En el poblado os encontraréis con unas. Tadavia no subéis si realmente podeis confior on los extraños seres. ¿Son humanos, victimos de una moldición, a espiritus maliones que se estón regodeando en un juego cruel? Con lo gyudo de Lilly lo descubrirées



La Segunda Estatua

Parece una pesadilla. En la cueva debajo del poblado de la Tribu de la Luna, debereis destruir a tados los pegajosos Sluggers en tan sólo 20 segundos. Si lo conseguis, la Estatua Inca será vuestra. De la contrario, deberéis volver a enfrentaros a esta prueba.

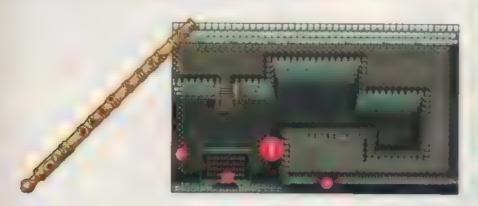


Ruinas Legendarias

Con las dos Estatuas Incas en vuestro equipaje llegáis ahora a las legendarias Ruinas Incas. La antigua cultura de los Incas conserva el secreto de la primera Estatua Mistica y el comino hacia el maravilloso Barco de Oro. Aqui deberíais convertiros en Freedan, para poder vencer a vuestros enemigos en este peligroso paraje. Tenéis que colocar las dos Estatuas en los sitios adecuados del acantilado para poder enfrentaros a Castoth, el Guardián.



Kora es caprichosa y causo problemas Ignoradia y Lilly cuidara de ella



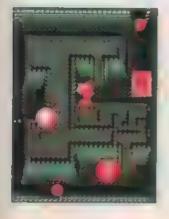


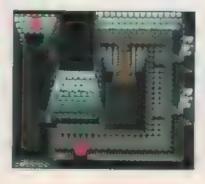
O El foso de pinchos

Dentro de las Ruinas Incas pronto descubriréis un obstáculo que parece infranqueable: un foso de pinchos que os separa de la puerta de entrada a la siguiente habitación de la cueva. Pero al lado del foso veréis un agujero en el suelo. Buscad ahora

el Diamante que se encuentra en un cofre del tesoro cerca de vosotros, Cuando lo encontréis. debeis introducirlo en el agujero al lado del foso.







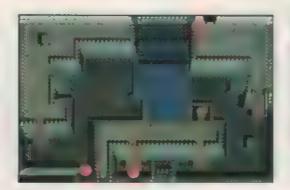


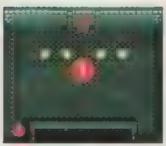
O Noticias del Más Allá

Al rondar por las Ruinas Incas debéis investigarlo todo, induso los lugares más absurdos, para que no paséis por alto ningún indicio importante sobre el enigma. En cierto lugar, por ejemplo, las noticias de un muerto os ayudarán en la búsqueda.

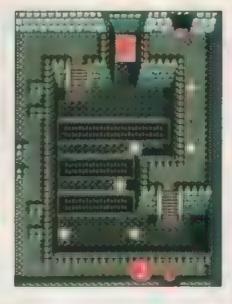


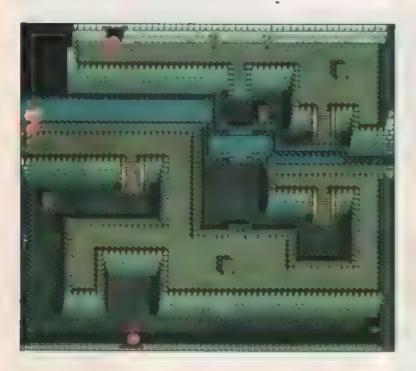


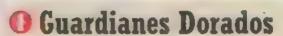












En una habitación misteriosa encontraréis cuatro Estatuas Doradas y cuatro Baldosas Doradas. En la pared del fondo hay dos Columnas, entre las cuales se abrirá una puerta si colocáis cada Estatua en una Baldosa.



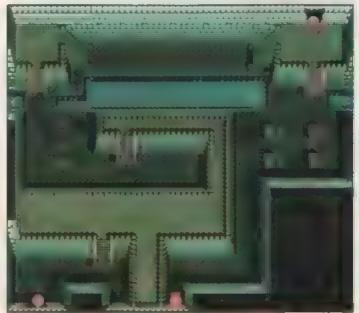


O La Melodía Inca

En un saliente de la roca aprenderéis una melodía que Will tendrá que tocar en su flauta más adelante. Se trata de la Melodía del Viento, Para descubrir el secreto de las Ruinas Incas, tendréis que tocar esta melodía en el Cuarto Dorado. Al poco recibiréis una señal que os indicará por dánde seguir.



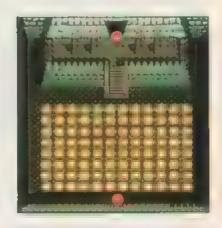












Duelo con Castoth

En el nuevo lugar encontrareis a un tipo especialmente desagradable, Castoth, el primer Enemigo Final al que habreis de enfrentaros. Posee poderosas garras y puede disparar rayos, lo que le hace dificil de vencer. Deberiais convertiros en Freedan y luchar antes que nada contra las garras de Castoth. Lo siguiente sera evitar que os alcancen los rayos. Y cuando veáis que la cobeza de Costoth esta al alcance de vuestra espada, aprovechad para darle un goipe. Si repetis esta maniobra varias veces, habreis vencido a Castoth.









El Barco de Oro de los Incas

Después de vencer a Castoth, veréis un foso misterioso, de profundidad incalculable. Pero si osáis dar el salto a la oscuridad, aterrizaréis en el Barco de Oro de los Incas y podréis comprobar que existe de verdad. Y aquí os espera otra sorpresa: los lncas piensan que sois su Rey.





ESCLAVITUD

Durante el largo y cansado viaje por el río, Kara y Will se han conocido mejor, pero la salud de Will se ha resentido y está en una situación delicada.

El Pueblo de las Flores, Freejia

Hace mucho, mucho tiempo, cuando todavía reinaba paz y prosperidad en el mundo, fue fundado el Pueblo Freeija. Su nombre es el de una flor comestible que crecia en los fértiles campos. Tenía un sabor dulce y su venta era la base de subsistencia para los habitantes del pueblo. Pero hoy, cuando Will y Kara entran en el pueblo, ven que ya no es idilico. Todo está podrido y mohoso, la podredumbre se ha apoderado de las raíces del pueblo. Muchos habitantes trabajan de esdavos en pasadizos subterráneos. Aquí empieza una nueva fase de la aventura.



Algunos de los habitantes estón en un estado. Se oyen voces misteriosas que intentan de confusión total.



disuadir a Will de seguir explorando el pueblo





Joyas y Esclavos

Con un poco de esfuerzo, Will podrá encontrar las Jayas 11 a 14 aqui, en el desolado Freejia. La Jaya 11 la encontrará en una vasijo delante de una cosa. La 12. en el 2º piso del hotel de Freejia, y la 13 la obtendrá de un hombre que está detrás de un jardín. Un despreciable traficante de esclavos le dará la Joya 14. Si Will quiere desvelor el secreto de la esdavitud, deberá encontrar a un esclavo fugitivo detrás del hotel.



puede informar sobre el lugar de su para ebtener información importante



Una conversación decisiva. Pero no - Will sigue buscando al esclavo fugitivo

La Mina de Diamantes

Will ha encontrado el acceso secreto a la mina de diamantes. Ahora debe liberar a los esdavos de su agotador trabajo y solucionar algunos enigmas. Necesitará todas sus fuerzas en estas duras y peligrosas batallas contra los Guardianes del Submundo, para salir victorioso contra el enorme poder de as oscuras fuerzas subterráneas. Pero

después de la batalla recibirá su merecida recompensa. Al liberar a los esclavos, muchos de ellos le regalarán una llave. Estas llaves son muy importantes porque sin ellas no se puede acceder al siguiente nivel de la Mina.



U Liberad a los esclavos

Will es la única esperanza de los desgraciados esdavos que trabajan hasta el agotamiento en la oscuridad más absoluta. Con golpes certeros, Will rompe las cadenas de hierro que les atan a enormes bolas metálicas. Para agradecérselo, le regalan llaves y algún que otro consejo útil.



1 El viento mueve el pelo de Will

En un rincón de la mina, Will notará una fuerte corriente de aire que le despeina. Esta corriente indica un sitio en la pared que puede ser atravesada

utilizando el poder Psycho Dash, Al otro lado se abrirá una habitación en la que Will podrá encontrar las Joyas Rojas 15 a 17.















O Fraile Oscuro

En la imagen se ve el punto én el que Will puede atravesar la pared utilizando Psycho Dash y abrir otra, habitación, en la que se encuentra el segundo Espacio Oscuro, con Freedan y el nuevo poder Fraile Oscuro.



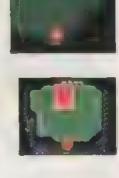




El poder del Fuego

Cuando Will se haya convertido en Freedan y haya aprendido a dominar el lanzamiento de la bola de fuego, Fraile Oscuro, podrá derrotar a un enemigo a distancia.





O El ascensor

Con ayuda del ascensor Freedan tiene ahora acceso a zonas que antes le estaban vedadas. En el ascensor está a salvo de los enemigos que están en el suelo. En cuanto

lo abandona, se le vuelven a pegar a los talones..., pero ya empieza a acostumbrarse a esta plaga.









O La llave de la mina

Ahora Freedan debería dirigirse al cementerio. Allí encontrara los restos de un ser que no ha tenido mucha suerte en la vida. Cerca de esta tétrica figura, Freedan encuentra lo que andaba buscando: la llave brillante que da acceso a la Mino.





Liberando a los últimos esclavos

En la última habitación de la mina freedan encuentra a varios esclavos que, si les libera, le darán importante información. Freedan "ha"

obtenido la Melodia de la Memoria y ahora debe abrirse camino nuevamente hacia Freejia para ayudar a Lance, que está en apuros



Freejia

Tras convertirse otra vez en Will y recorrer el camino hasta Freejia, ayuda a Lance a recuperar la Memoria con la Melodía que ha conseguido en la Mina. Después se dirige a la Cabaña de Neal.





Cabaña de Neil

Neil, el primo de Will, vive en una casita cerca de la Llanura de Nazca, en la que reina el caos más absoluto. És inventor de profesión y quiere unirse a Will y sus amigos. Sus inventos os pueden ser muy útiles en el futuro.





EL SECRETO DE NAZCA

En el árido y desolado Desierto de Nazca, Will no encontrará nada que le alegre la vista y le atrapará una profunda melancolía. Deberá hablar con todo el que se cruce en su camino.

El Desierto de Nazca

La zona de Nazca es un paraje tan escondido que ni siguiera la lluvia encuentra el camino para llegar. Por eso, la Llanura está castigada por el Sol y la sequia y los únicos seres capaces de vivir alli son los de la Tribu de la Luna, que se divierten jugando a la luz de la Luna de medianoche. Gracias a la ayuda de esta Tribu, Will y sus amigos consiguen llegar al Jardín del Cielo.



Kara descubre unas huellas misteriosas en la arena y tiene una sospecho. ¿Se confirmará su idea?





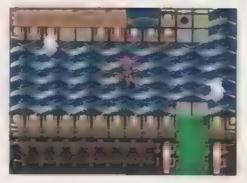


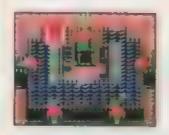
Los amigas de Will reciben una clase de repaso de lectora de huellas y descubren algo interesante



El Jardín del Cielo

Flotando por encima del Desierto de Nazca se encuentra el mítico Jardín del Celo. El paso del Cometa del Caos hizo surgir allí criaturas espantosas que aterrorizan a cualquier intruso. Will deberá enfrentarse a sus poderes malignos y encontrar cuatro Bolas de Cristal, con las que podrá construir un puente para llegar al Guardián Eterno.





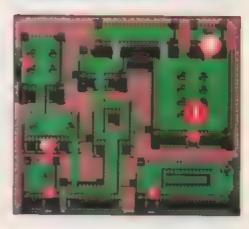
Arriba y abajo

La estructura interior del Jardín del Cielo alberga un secreto: cada parte está compuesta a su vez por una parte superior y otra inferior. Al buscar

las Bolas. Will debe tener esto muy en cuenta. La búsqueda empieza arriba a la derecha.







1 Mover las estatuas

En su lucha heroica en el Jardín del Cielo, Will se encontrará a menudo con Estatuas Guardianas, que parecen petrificadas hasta que Will las ataca con

la espada. Se pueden combatir con el Psycho Dash.

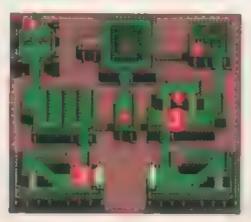
O Lucha y movimiento

En la imagen se ve la entrada a un Espacio Oscuro, vigilado por una Estatua Guardiana. Al ser atacada por Will, la Estatua se defenderá con espadas

voladoras, que Will debe esquivar. Después, la Estatua cede el paso a Will, quién puede convertirse ahora en Freedan en caso de necesidad.





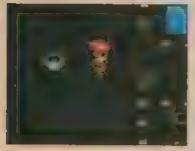




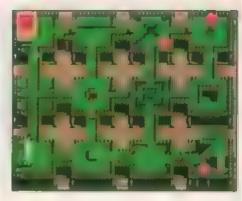
1 Interruptores

En la que sigue del Jardín de las Delicias, hay que pulsar varios interruptores. Cuando Will no pueda hacerlo, convertíos en Freedan.









O Accionar los interruptores a distancia

En la imagen podeis ver la que pasa cuando freedan comete el error de accionar el interruptor de cerca: queda atrapado. Por suerte-esto tiene solución, ya que si freedan puisa el interruptor por segunda vez, quedara

libre. Pero en la siguiente ocasión no debe acercarse, sino accionar el interruptor desde lejos, con la Bolo de Fuego de Fraile Oscuro.



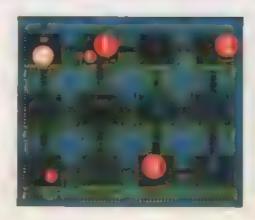
O Telequinesis

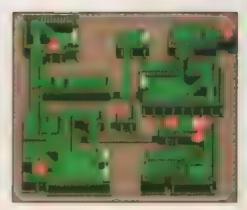
Al pisar una baldosa, Freedan queda sorprendido al oír una melodía que le transmite una noticia. ¿Qué significará? Freedan deberá usar la telequinesia para atraer a una de las Estatuas Guardianas desde la zona superior hasta la baldosa musical.

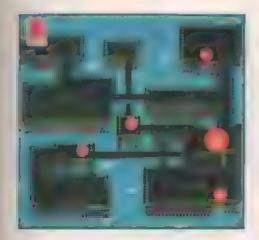














Antes de enfrentaros en una lucha encarnizada con Viper, el segundo Enem ao Final, Freedan todavia tiene una tarea: primero deberá atraer a una de las Estatuas Guardianas al sitio adecuado. Para ello la ataca con su espada y con los poderes de Fraise Oscuro elimina los contragtaques de

la Estatua. Después la atrae con telequinesis hasta el interruptor que está en el suelo.



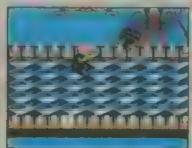


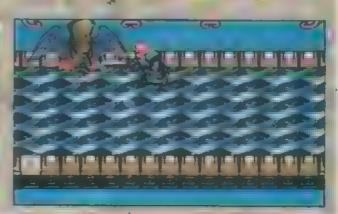
El segundo Enemigo Final: VIPER

Cuando las cuatro Bolas de Cristal se encuentren en los huecos correspondientes en el suelo aparecerá un puente hacia una region secreta. Delante del puente hay un Espacio Oscuro, en el que debierais recargar energia. Al otro lado del puente os espera Viper, un aguilla monstruosa, que trene en su poder la segundo Estatua Mistica. Sus plumas son muy pei grosas. El mejor momento para atacar es cuando esta a punto de lanzarse hacio abajo. Poneos debajo o al lado de ella y dad golpes sin parar.



Las votro Boias de Cristal deben estar en sus Transformadas en Freedan padeis vence a Viper huecos correspondientes

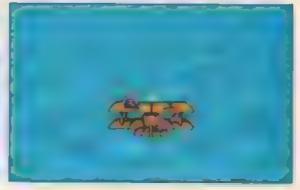




Aparatos voladores

Will, en forma de Freedan, ha consequido eliminar a Viper y mandarle al descanso eterno para hacer compañía al primer Enemigo Final y ahora llega Neil con su pequeño aparato volador y traslada a nuestro héroe al lugar de su próxima aventura.





PESADILLAS CON EL AGUA

Después de vencer a Viper, llegará Neil, el inventor, y os salvará para llevaros con su avión al Palacio de la Playa.

Palacio de la Playa

Al despertar en el Palacio de la Playa, todo os parece como un sueño. Investigando las diferentes salas, veis que los numerosos pisos del Palacio son muy parecidos entre sí. Os cuesta no perder la orientación. También vuestros amigos parecen cambiados: son transparentes, como espiritus. La única que no se ve afectada por esta

extraña transformación es Lilly, el hada, que sigue observándolo todo desde vuestro bolsillo. Pero pronto entrara en acción,



Tomb en en el Palacio de la Playo os esperan perigros indescriptibles. En algunes lugares hay guardianesesqueleto que es cierran el paso ¿Serón víctimos de una maldicion?



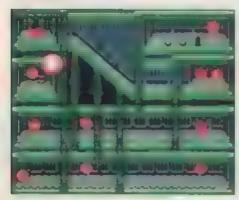
Kora es la primera victimo de la transformación misteriosa. Se hace transparente delante de vuestros ajos «Podréis ayudarle?















Lilly y los ataúdes

En una de las salas del Palacio de la Playa descubrireis unos ataudes 2Sera la camara funeraria de los antiguos habitantes del Palacio? No lo sabeis y tampoco conseguis abrit los ataudes para desvelar el secreto. Ahora os sera util el tamano de Lilty que puede introducirse en uno de ellos por un aquiero minusculo y consigue abrirlo desde dentro Dentro encontrareis la Piedra de la Purificación que debeis ianzar al pozo en las catacumbas del Palacio.





PESADILLAS CON EL AGUA

El País Mu

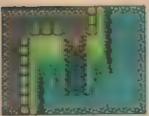
Después de tirar la Piedra de la Enficacion al pozo, los habitantes del Palacio os contarán que en Mu estan semprando el terror dos peligrosos compiros, que tienen sometido el país. Además os darán la llave del pasadizo subterráneo que lleva al Reino Olydado de Mu. Los laberintos de Mu

son vuestra tarea más difícil hasta ahora. Los enemigos son mas peligrosos y los enigmas más complicados de solucionar Os enfrentaréis a todo tipo de monstruos y a los poderes magicos del Dios de Mu, Rama.

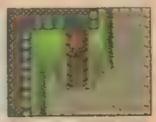


Agua diabólica

En algunos lugares en Mu os encontraréis sin salida. Os rodean las zonas inundadas así que tendréis que encontrar una manera de drenar el agua. Si la consequis, tendréis acceso a una nueva zona del País Mu, Hay muchas maneras de drenar el agua pero suelen estar relacionadas con las estatuas.

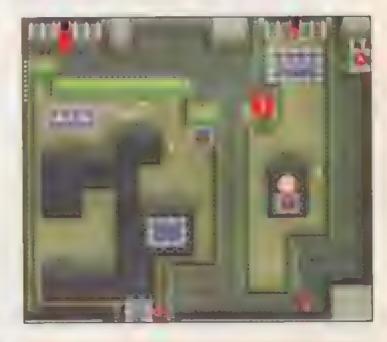


he podes avanzar Os encontros. Al accionar uno palanca magica frante a una escolera inundada.



habéis conseguido drenar el agua





1 El Anillo de Propulsión

En algunos lugares de Mu encontraréis unos círculos blancos y brillantes. Estos pueden ser de ayuda o también suponer un obstáculo. Con vuestros poderes telequinéticos podéis mover estos círculos a sitios donde os sean útiles. Por ejemplo, si tenéis dificultades para subir una rampa, debéis poner et anillo



de propulsión debajo de ella y lanzaros corrierido contra el anillo. Este os lanzará hacia arriba.

O Salas de la Esperanza

En vuestra primera visita al Templo, no podeis hacer gran cosa alli Votved a esta sala cuando hayáis encontrado la Estatua de la Esperanza. Si introducis la estatua en el Altar, el nivel de agua

descenderá y podreis cruzar a nuevas zonas. En Mu encontrareis dos estatuas y sus salas respectivas.



1 La primera estatua

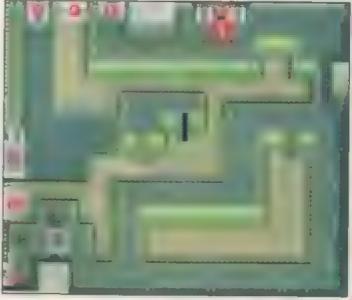
Para encontrar los Estatuas que habréis de llevar a la Sala de la Esperanza, debéis seguir al pie de la letra las informaciones que habéis obtenido en Mu. Para encontrar la primera estatua debéis dirigiros al lugar donde veáis las das estatuas del dibujo de la izquierda. Colocaros en el punto en el que se cruzan las miradas de las das cabezas de piedra. En este punto debéis pulsar el Botón A, como cuando interrogáis a alguien. En ese momento aparecerá la Estatua de la Esperanza.

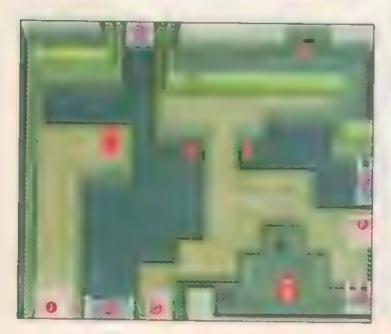




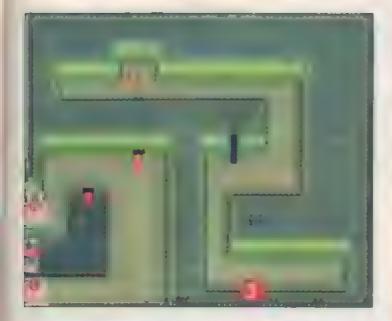
Cuando hayás ancontrado la Esfatua que se encuentra en el punto dande se cruzon . Los miradas de predra, valvad al Templo de la Esperanza.











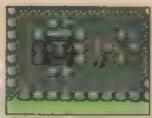






O La segunda estatua

Encontraréis la segunda estatua de la misma manera que la primera. También tendréis que buscar dos restatuas y poneros en él punto de cruce de sus miradas. Pero la dificultad reside en que estas dos estatuas no están en la misma pontalla, por lo que fendréis que probar y adivinar donde está el punto de cruce. Cuando lo Jogréis, dirigios à la segunda Sala de la Esperanza,*





Murad con atención el mapa. Aqui padreis descubrir el lugar dande se cruzari las miradas. Camo recompensa obtendreis la primera Estatua Rama

La Pareja de Vampiros

Despues de encontrar la segunda Estatua de Rama, las llevareis a la sala con los dos altares, que se encuentra al sureste dei Espacio Oscuro. En cuanto coloquéis las estatuas en los altares, aparecereis en el Cementerio No-Sagrado de Mu. Aqui podreis hablar con el Dios Rama y con las aimas de los Desesperanzados. Después de hablar con todas las almas, deberiais

hablar una última vez con Ramo Os abara el porta. del Cementerio de los Vampiros y os entregará la tercera de las Estatuas Misticas. Pero todavia os queda por superar el enfrentamiento con los vampiros Valor y Gitane os esperan avidos de sangre. Os atacaran a ritmos distintos. Deberiais concentraros en el minar primero a uno de los dos.



Tras rolocar las Estatuas de Rama en los altales sereis transportados qui Cementerio No-Sagrado empiezo el duelo con los vompiros



Los vampiros son uno de questros problemas el otro es el trempo. Si no conseguis vencerles en de Mu Después de una conversación con Rama, un tiempo determinado exprotará une bamba y perdereis a vuestro amigo



ÁNGELES EN LA TIERRA

Tras vuestro triunfo en la lucha contra Valor y Gitane os dirigiréis al túnel subacuático que se encuentra bajo el Océano y os llevará a la Ciudad Ángel.

El túnel bajo el Mar

El túnel fue construido por los habitantes de Mu para unirlo con Ciudad Ángel. El túnel no es peligroso pero debido a la escasez de alimentos, tenéis que alimentaros de hongos, lo que a Kara no le hace ninguna gracia.











Ciudad Ángel

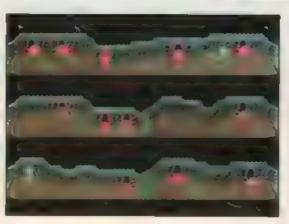
Tras una larga marcha llegáis a Ciudad Ángel. Sus habitantes son todas bellísimas mujeres que se parecen mucho entre sí. Os dais cuenta de lo acertado del nombre de la ciudad. Esta se encuentra baja tierra, ya que sus bellas habitantes se convierten en polvo a la luz del Sol. Además de las mujeres, hay un extraño habitante, Ishtar el pintor; éste vive en un lugar apartado de la ciudad, porque ama la tranquilidad. De repente, Kara desaparece...



La luz del Sol es mortal pora los habitantes de Gudad Angel Por esa viven en cuevas subtessaneas









ÁNGELES EN LA TIERRA

1 El viento os indica el camino

En Ciudad Ángel debéis recabar información de todas las habitantes. Averiguaréis entre otras cosas que las llamas de las antorchas se mueven en dirección a una salida secreta. Si os fijáis además en el sonido de la cascada, encontraréis fácilmente el

pasadizo secreto, que os llevará al escondrijo del pintor Ishtar. Este os tiene preparada una sorpresa.



1 Los salones de Ishtar

Otra vez hay problemas con Kara. Ha desaparecido y chora descubris un maravilloso retrato de ella. Pero.... Zes realmente un retrato? En los salones de Ishtar encontraréis la respuesta. Tenéis que resolver cuatro tenigmas para conseguir los polvos mógicos de Ishtar. Con ayuda de los polvos podéis devolver a la vida a la princesa Kara.





































EL COLLAR DE LANCE

Will ha solucionado los cuatro enigmas y Kara ha vuelto a su cuerpo tridimensional gracias a los polvos mágicos. Sigue el camino hacia Watermia, dónde os esperan más pruebas.

El Pueblo Watermia

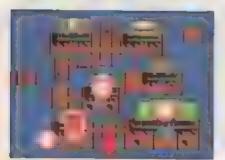
Los grandes aventureros de todos los tiempos lo saben bien: todos los sitios, por pacíficos que parezcan, tienen un lado sombrio. Y también Watermia tiene su secreto tenebroso. Es una balsa de juegos en la que los visitantes han de participar en un juego macabro: la Ruleta del Vaso Ruso. Pero antes de que Will pueda empezar a jugar, ocurre algo extraño con Lance. Después de haberle declarado su amor a Lilly, desaparece de la ciudad. Will debe encontrar a Lance en la Gran Muralla China antes de rearesar a Watermia.



declara su amor a Lilly



No resulta fàcil, pera Lance la hace, le Will averigua el secreto de la Ruleta del Vasa Rusa



El diario de Kara

Aunque es un chico bien educado, a Will no le resulta facil rechazar la oferta de Kara de teer su diario. 2Cedera a la tentación? Quizas descubra cosas importantes levendolo. El futuro os dara la respuesto.





La carta de Lance

Tras haber declarado su amor a Lilly, Lance desaparece de manera misteriosa. Will encuentra una carta secreta de Lonce en su equipaje. Después de leerla, puede abandonar Watermia para ir a la Muralla China. Alli le esperan importantes retos,

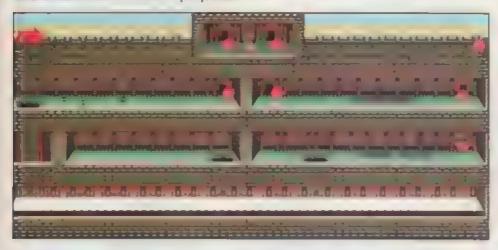




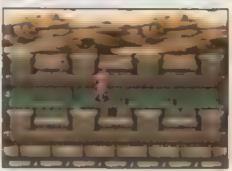
En el interior de la Muralla

Al llegar a la Gran Muralla, Will se queda impresionado por su tamaño. Si Will viviera hoy en día, en la era espacial, sabria que la Muralla China es la única construcción humana visible desde la Luna sin telescopio. Pero ahora debe concentrarse en la distribución interior de la Muralla. Está dividida en cientos de pequeños

recintos en los que habitan los monstruos más espantosos peligrosos. Will debe luchar contra ellos para conseguir los pedazos del collar que Lance quería regalar a Lilly. En su búsqueda deberá moverse de unos niveles a otros por escaleras y rampas.







O El secreto brillante

· I Will se siente confuso! Jamás en la vida había visto tantas entradas y · salidas, puertas, escaleras y trampas. Pero no se desanima y finalmente encuentra un objeto brillante en el suelo. ¿Será el collar de Lance o por la menas un pedazo de éste?



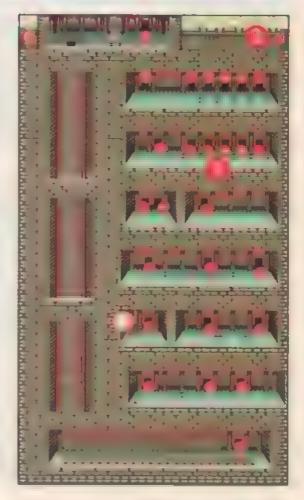
Un objeto brillante en el suelo llama la otención de Will

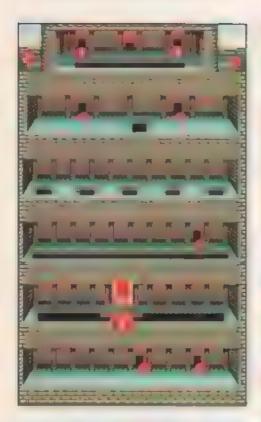
O Aparece Lilly

Como tantas veces a lo largo de la aventura, Lilly aparece de forma misteriosa. Todavía no se ha recuperado del



susto que le ha dado la declaración de amor de Lance. Se había escondido en el bolsillo de Will para poder reflexionar. Ahoratiene algo importante que contarle a Will.



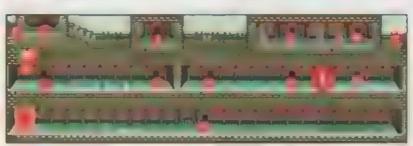


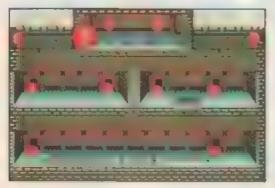
O La solución de Freedan

En algunas situaciones el pequeño y ágit Will no puede solucionar un problema. En este caso no llega al interruptor porque su' espada es demasiado corta, Freedan tiene que solucionar el problema.



Aqui Will frome que convertirse en Fraedan







Spin Dash

Al saltar de un nivel a otro, Will a su "alter ego" Freedan encontrarán los Espacios Oscuros escondidos. Como en el resto de la gventura, también aquí los Espacios Oscuros son enormemente importantes para recargar energía, aprender poderes mógicos nuevos o transformarse en otro apariencia. Pero algunas de los Espacios son muy



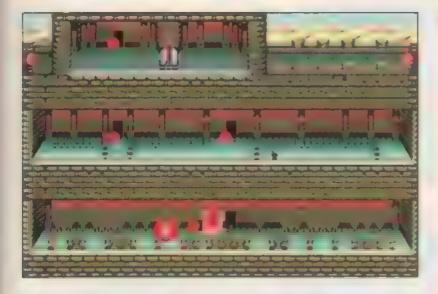
dificiles de encontrar. porque sólo se pueden ver saltando de arriba abajo. En uno de los Espacios, nuestro héroe aprende el importante Soin Dash.

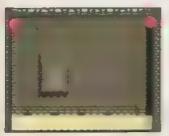
Trucos para transformarse

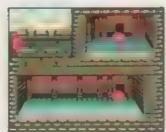
En el lugar que veis en la imagen de la derecha, el Cabaltero de la Lanza sólo puede ser eliminado por Freedan con el Fraile Oscuro, para que se abra la puerta. Por eso Will deberá cruzar las rampas con la técnica del Spin Dash y convertirse en Freedan en el Espacio Oscuro. Ahora la lucha contra el Caballero de la Lanza ya no es ningún problema.











O La Sala de las Estatuas

Freedan entra a la sala de las estatuas de piedra. Se siente observado, aunque no ve a nadie en la sala aparte de las estatuas. Le da un golpe a una de las estatuas y ocurre algo increible: ila estatua cobra vido y le ataca! Freedan lucha contra ella hasta que desaparece. Después debe atacar a todas las demás estatuas y luchar contra aquellas que tengan vida. Cuando las haya vencido a todas, aparecerá un Espacio Oscuro.





Cuarto Enemigo Final: SAND FANGER

El cuarto Enem go Final es fác, de vencer si os atenéis a tres reglas: 1 No os dejeis atropar cuando aparece; 2. Cuidado con los trocitos de piedra destruídlos o evitadlos; 3. Si aparece la cabeza del ausano, dadle todos los golpes que podais. Después de un cierto número de estocadas, Sand Fanger desaparecera en los archivos eternos de Enemigos Finales derrotados.









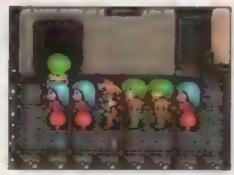
EL PROBLEMA DE NEIL

Después de una corta visita a la Muralla China, llegaréis a una zona desconocida para vosotros: Euro, una ciudad llena de misterios, os espera.

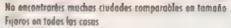
Euro, el hogar de Neil

No habíais visto nunca una ciudad tan lujosa. Os dais cuenta enseguida que la riqueza de Euro se refleja en sus edificios y calles. En todas partes veis lujo y belleza, también en casa de los podres de Neil. Pero hay algo extraño en todo ello. Neil parece transformado al ver a sus padres y el resto de los habitantes de la metrópoli tampoco se comportan de manera normal. "i Pero qué es normal en este viaje!", piensa Will.













O La Estatua del Santuario

En un misterioso santuario al final de la calle descubrís una estatua que tiene una foscinante atracción. Detrás dé esta estatua hay una escalera que lleva a una habitación secreta. En ella encontraréis esclavos encadenados que os contarán historias terribles. Escuchadles bien, es importante.



La misteriosa estatua del santuario esconde un pasadiza

El Bosque de Setas y el Monte Kress

En Euro os habéis dado cuenta de que la solución para el secreto de Neil os la dará una extraña tetera. Parece sencillo. pero no lo es, porque la Tetera se encuentra en el Bosque de Hongos en el Monte Kress. El Bosque es como un laberinto y es fácil perderse. Las personas con mal sentido de la orientación deberían dibujarse un mapa de la ruta que vayan recorriendo. Encontrar la Tetera no es tan difícil, lo complicado es encontrar la salida del Laberinto de Lianas. Hay muchos caminos sin salida y cortes en las lianas. Pero gracias a vuestras Gotas de las Setas podréis reparar las lianas.

En el Basque de Hongos os esperan enormes setas gigantes unidas por trozos de liana.



Las fianas as sirven de conexión entre las plataformes de les setes. Dibujed vuestro camino, si no, os perdereis

O ¿Sin salida?

En el Laberinto encontraréis trozos en los que parece imposible continuar, pero si tenéis las Gotas de Setas, podréis unir las lianas rotas y continuar la exploración de este territorio virgen. Además de las lianas rotas encontraréis otras que están dobladas y que podréis utilizar de rampa para saltar.



Parece que no se puede continuar. A menos que ...



... tengois las Gotas de Setas que reparan las lignas





O Freedan o Will

Esta es una cuestión importante en el Bosque de Setas del Monte Kress. Cada uno de ellos tiene sus ventajas en esta situación. En la primera parte del camina deberiais decidiros por Freedan porque puede eliminar a los enemigos que atacan desde el aire. Tiene mayor alcance que Will y puede usar el Fraile Oscuro.



Will no puede airanzar a los enemigos si están muy lejos de él

O Las Gotas de Setas

También aqui deberéis usar las Gotas para unir las lianas rotas y poder reanudar el camino Si cruzáis las tianas llegaréis a una parte totalmente nuevá del Bosque de Hongos. Pero recordad bien por dónde habéis venido para encontrar el camino de vuelta.



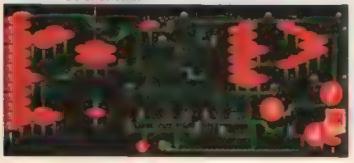
Otro Hana rota. Con las Gatas padreis repararia

Gotas de Setas





Gotas de Setas



O Fire Sprite

Después de dar muchas vueltas por el Laberinta de setas y lianas, finalmente habéis logrado encontrar al Amo del Monte Kress. Fire Sprite ya os está esperando. En cuanto os ye, coige su flauta y empieza a tocar una melodía que crea un circulo de fuego a su alrededor. No toquéis el fuego y convertios en Freedan para enfrentaros a este enemigo, ya que tendréis que usar el Fraile Oscuro.





En cuanto Fire Sprite as vea, tocarà la flauta y crearà un anilla de fuega a su airededar Pero can el Fraile Oscura podéis vencerle

EL PROBLEMA DE NEIL

O Nuevas fuerzas para Freedan

En este Espacio Oscuro Freedan obtiene un nuevo poder. Se trata del "Aura Barrera", un campo de energía que crea alrededor de sucuerpo y que no puede ser atravesado por las armas de sus enemigos.







6 Salto al escondite

Para encontrar este cofre del tesoro teneis que estudiar detenidamente el , plano. Asi podréis ver en qué lugar teneis que dar el salto para aterrizar

en la plataforma de la seta donde se encuentra el cofre. En el cofre hay un objeto que os será muy útil en el laberinto de las lianas.







O iAl fin! iLa Tetera!

Habéis soportado muchas penurias en el camino hacia la Tetera, pero finalmente la habéis conseguido.

Ahora deberíais convertiros en Will porque pronto tendréis que usar sus habilidades . (Spin Dash),



Huida del Monte Kress

Después de encontrar la Tetera ya no queda nada que haceren el Bosque de Hongos. Volved a la salida y emprended el camino hacia Euro.



A la vuelto debeis evitor fuchos Innecesorias

De vuelta en Euro

Después de conseguir la Tetera y haber abandonado el Bosque de Setas. deberíais dirigiros cuanto antes a la ciudad Euro. Allí debéis llevar la Tetera a los ancianos que se han peleado. Entregadles la Tetera y obtendréis información interesante.



Will entrega la Tatera a los anciones peleades. Ellos le devuelven el favor dandole información



LAS RUINAS DEL TEMPLO

Will, Kara, Lance y el cerdito Hamlet, es decir, toda la pandilla, llegan pronto a un pueblo realmente pequeño. Por desgracia, los habitantes parecen tan hambrientos que incluso parecen mirar a los aventureros con cara de Hambre.

Pueblo Nativos

Cuando Will y sus amigos entran en el pueblecito, se sorprenden mucho: Por mucho que miren a su alrededor, no ven ni un alma. iQué extraño!, se dicen. Pero pronto Will se envalentona y entra en una de las cabañas del pueblo. Allí, para su sorpresa, encuentra unas estatuas de piedra que más tarde tendrá que despertar a la vida.





iAparece la madre de Will!

Sin que Will y sus amigos se dieran cuenta, los habitantes del pueblo han vuelto. Les rodean y les hacen prisioneros. Antes de que uno de

làs tres amigos puedo ser víctima del hambre de los indigenos, el cerdito Hamlet · se dedara dispuesto a sacrificarse para que ellos se salven. Pero en ese momento aparece el espíritu de la madre de Will de dentro del cerdito y revela un secreto.







LAS RUINAS DEL TEMPLO

Ankor Wat

En la profundidad de la selva, cerca del Pueblo Indígena, se encuentran las ruinas de Ankor Wat. Estas ruinas de un templo no figuran en ninguna guía turística, porque en ellas reinan el miedo y el terror. Las ruinas son los restos de una antigua civilización muy desarrollada, en la que el arte y la ciencia eran los bienes más preciados, pero ahora, lo único que se puede admirar en ellas son monstruos deformes...







O En el interior

Las salas del Templo están unidas por un montón de rampas. La única manera de superarlas es que Will utilice su técnica de Spin Dash. Con un poco de práctica. logrará superarlas en un abrir y cerrar de ojos.

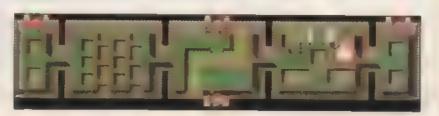




O Acción de limpieza

Después de haber eliminado a todos los atacantes en esta sala, Will no sabe que hacer, thacia dánde ir? tDebería dar la vuelta? En ese momento descubre un agujero en una pared. Con un poco de carrerilla, consigue pasar al otro lado. Alli le espera una nueva sorpresa.



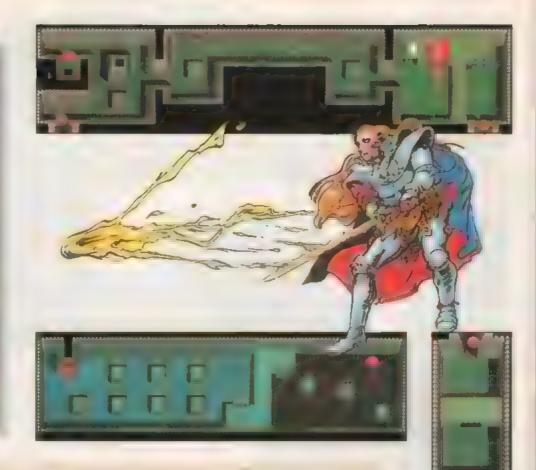




O iCuidado! iAgujero!

En las ruinas del Templo Ankor Wat, Will no deja de sorprenderse ante la que ve. Llegado al lugar que se ve en la imagen, lo único que puede hacer es dejarse caer hacia abajo. Asi llega a un lugar oscuro y apartado. ¿Será una buena idea dar el salto?





1 iSpin Dash!

Will hace acopio de todas sus energías y se concentra en la siguiente tarea. Aunque ya está moreado de tanto . Spin Dash, tendrá que hacer uno más para saltar la rampa. Allí le espera un cofre. ¿Qué contendrá?



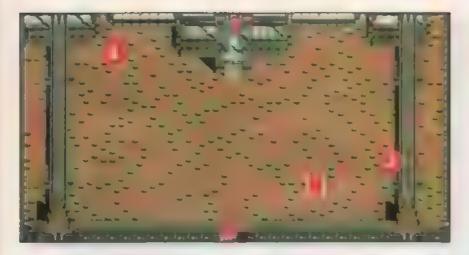


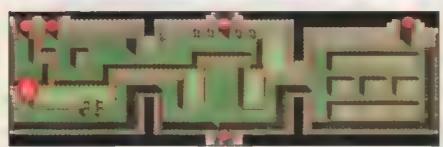
Con la actitud adecuada y una gran carrerilla, tampoce esta vez será un problema para Will cruzar to rampa con un Spin Dash

O iEsqueletos!

En el jardín de las ruinas del Templo de Ankor Wat, Will se encuentra con unos tipos que ya no parecen de este mundo. El viento silba a través de sus huesos y dan la impresión de estar algo disipados. Sin embargo Will obtendrá importante información de ellos. Will debería investigar bien todos los esqueletos.







O iFraile Oscuro!

Los enemigos atacantes en esta zona están equipados con armaduras especiales y por la tanto sólo pueden ser vencidos con la técnica especial de Fraile Oscura. Como esta técnica sólo la domina Freedan, Will deberá convertirse en su segundo "yo".



O Técnica del Terremoto

En la imagen de la derecha se ve un Espacio Oscuro en el que Freedan podrá aprender una nueva técnica que no sólo le será útil, si no incluso indispensable para sobrevivir. Esta técnica se llama TERREMOTO. Como su nombre

indica, con esta técnica Freedan puede provocar movimientos sismicos que hagan temblar la tierra.







O iParar al Enemigo!

Como se ve en las fotos, Freedan se enfrenta a dos estatuas de piedra, que giran salvajemente y

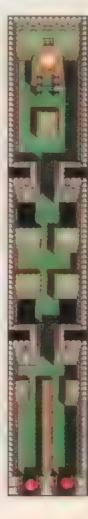
hacen arder sus manos. Sólo os servirá una estrategia: provocar un temblor de tierra y después atacar y aplastarlos.

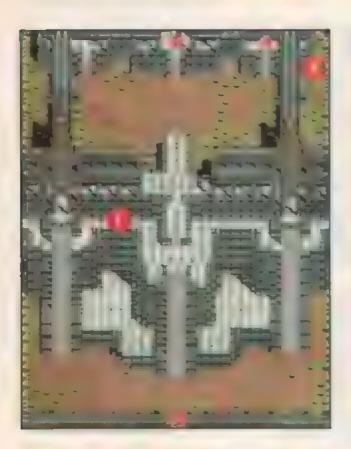




ila nueva tétnica de temblor en acción! (Terremoto en directo!







1 Más Energía Vital

Cuando. Will y Freedan se enfrentan a enemigos especialmente peligrosos, deben tener mucho cuidado. La furia de los atocantes puede indicaros que esconden algo. En el punto que se ve en la imagen, vale la pena que Freedan se arriesque a saltar al nivel más bajo. Si consigue vencer a todos los enemigos, su recompensa será que aumente su energia vital en el marcador.





l'Adelante Freedan, selta! IEI templa (Cuidada) (Les atecantes son peligrosos!

O ¿Pérdida de visión?

iFreedon está deslumbrado! Por mucho que parpadee y se esfuerce en ver, no consigus, reconocer nada. Una luminosidad espontosa impide ver inclusó a un palmo de distancia. Seguro que es una especie de barrera que me ha de impedir seguir adelante", piensa Freedan y está en lo cierto. Unas gafas de sol podrían ser la solución. Pero, ¿donde encontrarlas?

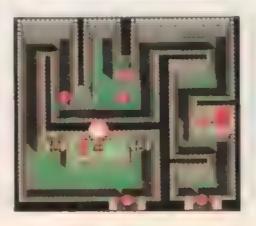


1 iHa valido la pena!

Si Freedan lucha contra todos los enemigos en esta zona, será premiado con un aumento de energia vital. Además puede conseguir las gafas

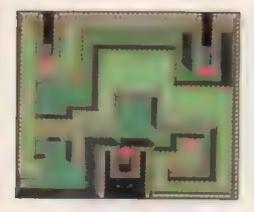








LAS RUINAS DEL TEMPLO



O iVolviendo a ser

En esta zona es muy importante la técnica de deslizamiento, así que Freedan debe volver al Espacio Oscuro más próximo y convertirse de nuevo en Will.



6 Joya Roja

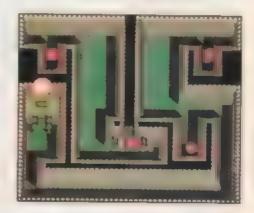
Will llega a un sitto que parece una trampa. Aun recuerda muy bien el último salto al vacio, cuando quiso aterrizar en una escatera, pero esta de pronto desaparecio y cayo en un profundo aguiero negro. No quiere arriesgarse a que le pase algo parecido. Pero por otra parte, podria muy bien haber un tesoro especial en el aquiero, que está esperando que

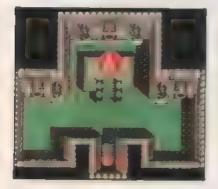
alguien lo encuentre. Y efectivamente deberia atreverse a dar el salto, pórque allá abajo hay una Joya Roja.





Ahora ya deberiais haber reunido 39 à 40 Jayas





O Una Visión del Futuro

En este pasadizo misterioso, nuestro héroe tiene pensamientos muy extraños. Aparecen ante su mente imágenes muy intensas, como sueños, que le enseñan una secuencia de su futuro, tal como podría ser. Pero en realidad nadie puede predecir el futuro.



De vuelta al Pueblo

Después de una emocionante escapada a las peligrosas Ruinas del Templo. nuestro héroe vuelve a su punto de partida, el pueblecito. Aquí puede volver a donde están las estatuas petrificadas y despertarlas de su sueño pétreo. Se lo agradecen con una Joya Roja.





Lo aventuro continua!

EL CABALLERO SHADOW

Will está llegando al final de su Misión sin prisa pero sin pausa. Ya sólo le falta una de las Estatuas Místicas en su colección, entonces podrá desvelar el secreto de la Torre de Babel.

Visita a Dao

El próximo destino de Will y sus amigos es la ciudad del desierto Dao. Will ya había visto kruks, pero siquen haciéndole gracia. También le divierten los turbantes que llevan los habitantes de Dao, Todo el



mundo los lleva. Probablemente para protegerse del sol, piensa Will. Husmea en cada casa, habla con la gente y le cuentan historias interesantes. Se da cuenta de dónde debe buscar la Estatua Mistica que le falta: en la Pirámide. Will obtiene el diario de su padre, en el que hay referencias a escrituras extrañas.



noticios de Bill y Lela.



Will está sorprendido parque ha tenido. Junto a la vasija en los arbustos Will encuentra atra Joya Roja



El Juego de la Serpiente

El juego de azar preferido de la gente de Dao es el Juego de la Serpiente. Hacen falta buenos reflejos y una vista de águila. Cuando las serpientes asoman la cabeza por encima del borde del contaro, el jugador debe golpearlas con sò espada. Cuando reuna suficiente número de serpientes, ganaras las Joyas Rojas. Ni siquiera hace falta pagar para jugar. Por supuesto, Will no dejara escapar la ocasión de participar. Lo que es poco probable es que a las serpientes les haga gracia el juego.





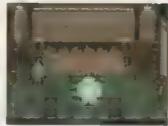
Si Will tiene exito en el Juego de la Serpiente obtendra dos royas Rojas



La Pirámide

Desde Doo el camino de Will lleva directamente a la Pirámide, un testimonio de una cultura desaparecida, pero brillante en su día. El edificio en sí ya es un desafio, porque los arquitectos la construyeron como un laberinto con numerosas trampas, para que los intrusos no pudieran llegar a molestar el sueño eterno de los muertos. Aunque Will no tenía intención de molestar, no le queda más remedio si quiere conseguir la última Estatua. Pero sólo conseguirá avanzar si se convierte en el Caballero Mágico Shadow. Sus poderes son la clave del éxito.









Shadow, el Caballero

En la primera habitación de la Pirámide, Will ya encuentra un Espacio Oscuro, en el que se puede convertir por primera vez en el Caballero Shadow. que es increiblemente fuerte y tiene un poder especial: puede convertirse en agua y átravesar cualquier muro, incluso los de la Pirámide. Es el único camino para llegar al interior de la Pirámide y buscar los seis Jeroglificos que necesita para desvelar el secreto de la Pirámide.





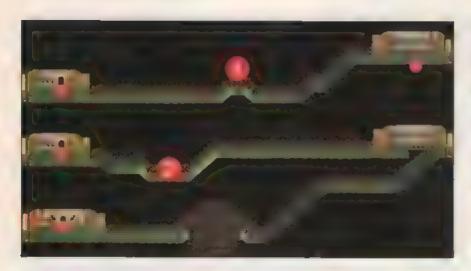
O Convertido en Agua

Will apenas tiene tiempo de acostumbrarse a su transformación en Shadow cuando yo tiene que convertirse en un charco de agua frente al Espacio Oscuro, para poder entrar en la Pirámide. En forma de bola de agua, se deja caer valientemente hacia abajo sin tener la menor idea de la que le espera. Es mejor que no lo sepa, porque si no, aún podría pensárselo.











O Un enemigo muy especial

Al llegar abajo, Shadow se da cuenta de que sería útil volver a convertirse en Will y utiliza el siguiente Espacio Oscuro para la transformación. Con el Spin Dash de Will resulta facilisimo subir las rampas a toda pastilla y eliminar a los enemigos es un juego de niños.





Con el Spin Dash, Will moto dos pájaros de un tiro, sube las rampas y de pasa elimina a los enemigos

OiCoger velocidad!

Will se encuentra ante una rampa especialmente alta y empinada, que no conseguirá subir con un Spin Dash normal desde el pie de la rampa. Así que tendrá que subir a la pequeña rampa de la izquierda, empezar allí el Spin Dash, coger carrerilla y remontar la rampa grande. Arriba por supuesto le espera el próximo habitante de la Pirámide.

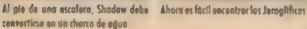




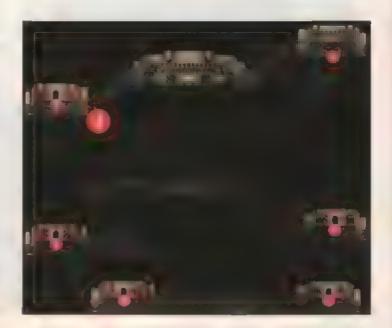
O Los Jeroglíficos

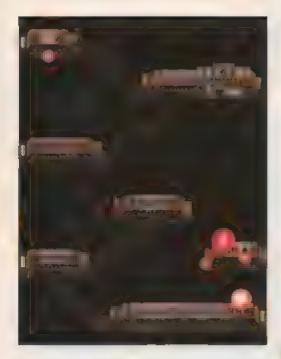
Will tiene que encontrar seis Jeroglificos para descifrar la inscripción en la sala más alta de la Pirómide. · Encontrará una de estas Tablas convertido en Shadow, porque deberá gotear a través de un gruesa muro.











O El siguiente Jeroglífico

La búsqueda de los Jeroglíficos no es tan fácil como parecía. Una y otra vez Shadow tiene que atravesar goteando los muros sin saber qué le espera abajo. De pronto descubre un fenómeno interesante: de cuando en cuando se encuentra con pequeños charcos de aguas mágicas, que le permiten volver-rápidamente a su punto de partida. Después de coger el Jeroglifico, Shadow aprovecha las cualidades mágicas del charco.







6 Transformación

A veces Will ya no sabe ni quién es de tantas veces que ha tenido que cambiar de identidad. También en la Pirámide, Will tendrá que seguir utilizando las diferentes ventajas de cada uno de sus personajes.

En este caso, Freedan tendrá que utilizar su disparo a distancia para pulsar el interruptor a través de la pared.





O El ascensor

Parece que Freedan se encuentra en un lugar sin salida, pero..., na es así. Otra vez se trata de uno de los ingeniosos trucos de los constructores de la Pirámide. Freedan ya se habia fijado antes en unos interruptores en el suelo. Ahora los pulsa y, lse pega un susto enorme! El muro, que parecia sólido, se mueve y deja al descubierto un ascensor. Al atro lado hay atro interruptor. También la pulsa y el muro vuelve a moverse y así varias veces. Con este ascensor Freedan desciende más y más por el laberinto de la Pirámide.











OiA toda marcha!

Este es un caso para Will. Las rampas le impedirian seguir si no fuera por el Spin Dash. Además debe esquivar los pinchos que están cayendo desde arriba.













1 Pinchos en el techo

Will se encuentre en una situación complicada: una rampo sigue a otra y desde artiba está bajando un techo lleno de pinchos. Su único seguro de vida es la rapidez y una técnica de Spin Dash perfecta.





O Una Joya Roja para Freedan

Freedan se encuentra frente a un enorme precipicio. Al prinapio esta desconcertado pero se acuerda de sus facultades y sube al pedestal, desde el que se lanza a las profundidades y provoca un tremendo terremoto. Al instante empiezan a coer losas de piedra que forman un puente sobre el precipicio







1 Una Joya Roja para Shadow

En lugar de utilizar la escalera, Shadow gotea a través del suelo. Abajo encontrará un cofre, en el que hay una Joya Roja.



la técnica del goteo de agua. 🔩 🔒



En lugar de la escalera, Shadow utiliza - Abajo aterriza junto a un catre que continue una Jaya Raja



O ¿Dónde está la escalera?

Cuando las momias se despiertan a la vida ... A veces hay que hacerlas salir de sus sarcófagos, porque dentro se esconden unas escaleras.







O Seres Tenebrosos

Shadow ya tiene experiencia en este juego. Después de haber sacado a las momias de sus ataúdes, las envía al sueño eterno y después se concentra en los



sarcófagos. Dentro de ellos encontrará escaleras.



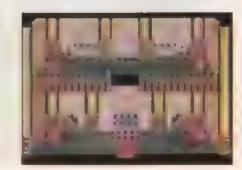




O Con seis Jeroglíficos

Will está agotado y se dirige a la sala más alta de la Pirámide. Introduce en los huecos de la pared los seis Jeroglíficos, siguiendo el orden que describió su padre en el diario. De pronto le llega un sonido desde la puerta: allí descubre un charco...





Enemigo Final: MUMMY QUEEN

Cón energías renovadas y en forma de Freedan, el aventurero entra en el charco y aterriza en una sala que nadie ha abandonado nunca con vida. Son las estancias particulares de Mummy Queen que es la Señora incontestada de la Piramide. Su ataque normal no asusta a Freedon, pero cuando se convierte en ocho pequeños espiritus para atacar a su victima, tiene que ponerse a cubierto. Utiliza los charcos para alcanzar los pilares más attos y salta hacia abajo, cuando en los pilares aumente el peligre. Y cada vez que puedas, dale una estacada a la arrogante belleza. Ai final, ella sólo le fodeará en forma de espíritus. Para que Mummy Queen se materialice en su forma vulnerable, Freedan debe dar un golpe al espíritu adecuado.

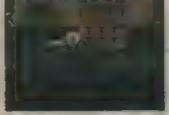






Despues de una esta ado lemero y antes de que Mummy Queen tenga frempo de conver Intre en los otho esper fus freedon ul . zo un thatto para ponerse a sa va







Salo cuando Freedon acierto can el e pirito adecuado. Mummy Queen adopta su verda dera forma que es vulperable

Se acerca el Final

El Cometa del Caos se acerca a una velocidad cada vez mayor. No hay tiempo que perder. Después de haber conseguido la última Estatua Místico en la Pirámide, Will está preparado para entrar en la Torre de Babel, siguiendo las huellas de su desaparecido padre. Cuando Will sale de la Pirámide, Neil va le está esperando con su avioneta para llevarle a la legendaria Torre.



Neil Jeva a Will a ja Torre de Babel en su avioneta



Will salta en paracaidas justo encima de la Torre. ¿Sabe realmente a lo que se enfrento?

LA DECISION

iHa llegado el gran momento! Will tiene ya cinco Estatuas Místicas y Neil le lleva en avioneta a la Torre de Babel. Allí le espera el mayor desafío de su vida.

La Torre de Babel

Por fin Will ha vuelto a la enigmática Torre, donde se perdió la expedición de su padre. Aquí yacen todas las respuestas a tus preguntas. Dentro hay enormes estatuas de caballeros petrificados que intentoron sin éxito enfrentarse al poder del Cometa del Caos, ¿Será Will otro de ellos?





O Guardar avance

Tras haber entrado en la Torre lleno de optimismo y valor, Will ya no puede retroceder. Por eso debena quardar sus datos vitales antes que nada.







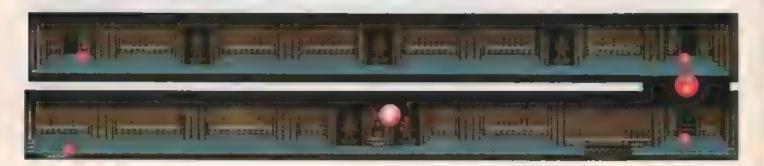
O El Secreto

Al investigar la Torre, Will descubre un pasadizo que parece cerrodo. Dos barreras de luz ploquean el camino ¿Qué hacer? Wil está muy confundido y se esfuerza en tener una idea. De pronto se acuerda de un objeto misterioso que tieñe en su poder: La flauta, ¿Se abrirá el paso con el sonido de la flauta?





Will no consigue traspasar la barrera. Pero de regente recuesda un objeta importante









O iCastoth de nuevo!

"Me suena esta cara", piensa nuestro héros al encontrarse por segundo vez con el peligroso gigante cabezón Castoth. Automáticamente se convierte en Shadow, Las cosas han cambiado desde su último encuentro. Ahora Castoth no se enfrenta a Freedan, sino a Shadow, un querrero incomparablemente más fuerte, qué además tiene la posibilidad de convertirse en agua si el peligro es muy grande.



O ¿Y otra vez ... Viper!

La lucha contra Viper, el águila, no fue fácil la última véz y para vencerle tuvo que utilizar todas sus fuerzas. Ahora, en forma de Shadow, la victoria será más fácil de alcanzar. Cuando

Viper se acerque, Shadow deberá darle todas las estocadas que pueda y en caso de peligro, convertirse en un charco de agua invulnerable.









Más Vampiros

Desde su derrota a manos de Freedan, los dos vampiros se han estado recuperando en un balneario de Transilvania. Tras varias transfusiónes de sangre, los vampiros se sienten réjuvenecidos y estáti ansiosos de vengarse de Freedan. Pero cuál no será su sorpresa cuando ante sus ojos sanguinarios se eleva Shadaw en todo su esplendor. ¡Qué asco, con lo que odian el agua, y ohora deben enfrentarse a un luchador que se puede licuar! Llenos de furia, atacan a Shadow. Pero para él no supone ningún problema derrotarles.









O También vuelve el Gusano de Arena

Este enemigo ya fue fácil de vencer la primera vez, así que, en esta ocasion, en

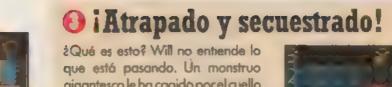
forma del victorioso Shadow, no os costará el más mínimo trabajo eliminarlo.







38 UNUSION OF TIME



que está pasando. Un monstruo gigantesco le ha cogido por el cuello y se lo está llevando. Cuando le deje en el suelo, no podrá volver a su destino. Por esa debería guardar sus avances en la próxima ocasión.



O La Reina de la Pirámide

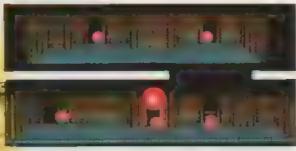
Cuando Shadow se encuentre con Mummy Queen no debe dejarse impresionar por su enorme belleza, porque no es ninguna dama. Si ella provoca una lluvia de piedrás, lo mejor es convertirse en agua y atacar sólo cuando la Reina esté a su alcance.







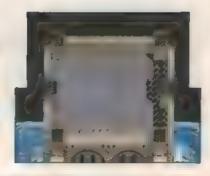












iEl Cometa del Caos ataca!

Will, alias Shadow, está agotado de sus recientes batallas. Se convierte en el Caballero de la Luz y ahora domina tambien la tecnica Pajaro de Fuego. Ha venado de nuevo a todos los Guardianes. Ahora le espera la última prueba, la definitiva. Se enfrentara en una emocionante lucha final al Cometa del Caos, que a lo largo de cientos de generaciones a estado trayendo la desgracia a la Tierra. La mejor estrategia sera

evitar en primer lugar la lluvia de chispas que cae de la cabellera del Cometa (charco de agua). Despues de un tiempo se abrirá una boca en la superficie del Cometa, a la que habrá que disparar con la técnica Pájaro de Fuego mientras este abierta. Despues volveran a caer chispas que hay que esquivar hasta que la boca vuelva a abrirse. Hay que repetir este juego hasta que haya un vencedor.





El Caballero de la Luz tiene que convertirse répidamente en charca cuendo coen chispos del cielo

El Gran Final

La maldad del Cometa del Caos se manifiesta ahora en la lucha final en todo su horror. La única manera de poder vencerle es que el Caballero de la Luz siempre se convierta en charco a tiempo para evitar el peligro. También debe reventar las pequeñas burbujas azules que le intentan quemar. De vez en cuando aparece un rayo de luz desde arriba que debe evitar también con la técnica del charco, al igual que los rayos de fuego que le atocan de izquierda y derecha. Cuando no esté ocupado en defenderse, el Caballero de la Luz debe utilizar cualquier ocasión para atocar. A veces la cabeza del monstruo es vulnerable. La mejor posición para el Caballero de la Luz es la del centro, justo debajo de la cabeza.



JOYAS SECRETAS

El mayor secreto en toda la aventura es dónde encontrar la Joyas Rojas. Si encontráis 50 Joyas, se os revelará un gran secreto.

¿Conocéis este sitio?

Cuando hayáis reunido todas las Joyas Rojas deberíais buscar inmediatamente al Joyero. Después de un rato de charla

os revelará, a cambio de las cincuenta Joyas, un camino para llegar a su nivel secreto.



Quien coleccione suficientes Joyas puede explorar un nuevo nivel junta a Will.

1	En el sótano de la casa de Lance en South Cape.
2	La campana del colegio en South Cape.
3	La vasija del pescador en South Cape.
4	Junto al soldado en el Castillo de Edward.
5	En el cofre del tesoro en el Castillo de Edward.
6	Y en otro cofre en el Castillo.
7	Abajo a la derecha junto a los barrlles en el Castillo.
8	Abajo a la izquierda junto a la plla de árboles en Itory.
9	También los Incas tienen cofres con tesoros.
10	En el legendario Barco de Oro de los Incas.
11	En el jarrón en el exterior de la casa en la Costa de los Diamantes.
12	El jarrón en el segundo piso del Hotel de Freejia.
13	El viejo junto a las flores en Freejia
14	El traficante de esclavos de Freejia, después de una, traición.
15	Un esclavo en la Mina de Diamantes.
16	Otro esclavo en la Mina de Diamantes.
17	Otro esclavo más en la Mina.
18	En un cofre de tesoros en Nazca.
19	Otro cofre en Nazca.
20	Un cofre en el Palacio de la Playa.
21	El segundo cofre en el Palacio de la Playa.
22	Este es el último cofre en el Palacio.
23	Un cotre en al legendario Mu.
24	En la sala de baile junto a la fuente en Ciudad Ángel.
25	Este cofre está en la subterránea Ciudad Ángel.

26	Un jarrón en Ciudad Ángel.
27	Otro cofre en Ciudad Ángel.
28	Abajo a la izquierda en Watermia, junto al jarrón.
29	Junto al jarrón en la sala de juego en Watermia.
30	Un adornado cofre en la Gran Muralla.
31	Junto al estrecho pasadizo en Euro.
32	En el Hotel en Euro,
33	El barril en el sótano del santuario de Euro.
34	Junto a Lance en Watermia.
35	Uno de los cofres en el Bosque del Monte Kress
36	El jarrón en la cabaña del Pueblo Nativo.
37	Un cofre en Ankor Wat.
38	El segundo cofre en Ankor Wat.
39	Y otro más en Ankor Wat.
40	Y un último cofre en Ankor Wat.
41	Las chicas reanimadas en el Pueblo Nativo.
42	En los arbustos cerca del casis en Dac.
43	Uno de los premios del Juego de la Serpiente en Dao.
44	Otro premio en el mísmo Juego.
45	La pequeña habitación cerca del punto de partida de la Pirámide.
46	Un cofre blen escondido en la Piràmide.
47	El segundo cofre en la Pirámide está mejor escondido todavia.
48	Y otro cofre escondido en la Pirámide.
49	El último cofre que encontraréis en la Pirámide.
50	Junto al altar en la Torre de Babel.
50	Junto al aitar en la Torre de Babel.

Lugares y datos

ANKOR WAT

en Camboya, Ankor Wat = Ciudad-Monasterio) es un templo que estaba consagrado al Dios Visnu y más tarde fue santuario budista. Este templo es una pirámide de tres pisos. Es un templo de planta cuadrada con cinco torres, con la del centro más elevada. Alrededor del 1431 Ankor Wat fue misteriosamente abandonado. Décadas más tarde, el Ejército Siamés entro en Ankor para conquistarlo. Pero los soldados se encontraron con una ciudad fantasma y se negaron a permanecer alli. Porqué los habitantes abandonaron su ciudad y adonde fueron es hasta hay un misterio sin resolver. La ciudad de Ankor, antaño capital del miles de fantasmas en busca de la Paz.

La Gran Muralla erigida en el norte de Miles de hombres trabajaron durante décadas en su construcción. Su línea principal mide aproximadamente 3,450 Km, si se cuentan todas las bifurcaciones la longitud total asciende a unos 6.250 Km. La Gran estas fueron la morada de miles de soldados que tenían el cometido de proteger China de posibles invasiones. construcción hecha por el hombre que puede ser vista desde la Luna.

Según la Mitología Griega Gaia es la (Urano) y el Mar (Pontos), Fecundada por Urano, da luz a los Titanes y los Cíclopex. En el arte su súnbolo es con

dia desde Ecuador hasta Chile. Todavia se pueden visitar las Ruinas de los Incas, como por ejemplo la ciudad de damente en el 1400 d J. C.). Esta ciudad fue erigida sobre un peñasco por mucho tiempo antes de la llegada de los españoles. Este hecho ha contribuido a las muchas levendas que rodean esta ciudad. Una de las leven-

Según cuenta la lexenda. Mu fue un supone que las estatuas Moai de la Isla conservados de esa cultura. Cuenta la levenda que los habitantes de Mu enco-Dioses enviaron un terremoto que parmiento del Continente.

Nazca es una ciudad en el Sur de Perú. valle del Nazca y en los valles del río lea y el rio Pisco situados al Norte. Esta cultura alcanzó fama con sus multicolores recipientes de barro cocido. sus tejidos exquisitos y sus adomos de llas del mundo que está vinculado a Nazca son las imágenes dibujadas. En que miden muchos kilómetros de largo ejemplo informó que desde el espacio Por eso una de las teorías indica que transmitir mensajes a naves espaciales que podrían sobrevolar la zona.

Las pirámides son tumbas y templos de varias culturas. En Egipto, las tumbas de los reyes fueron construidas en la forma geométrica de las pirámides. La hexagonal (todas las pirámides postermás alta es la pirámide de Keops en Egipto. Una de estas grandes pirámiel 3350 a J. C.) está situada exactasecreto no se ha podido desvelar hasta hov dia.

una construcción que los hombres (nombre de Dios en el antiguo testamento) en castigo de sus culpas dividió el único idioma de los hombres en muchas lenguas diferentes y dispersó a truyera la Torre. Además de estos intentos de explicación de los muchos



¿Estás desesperado? ¿Te hás quedado atascado? ¿Los enemigos te hacen la vida imposible? ¿Necesitas algún truco infalible?...

Cuando la duda te ronde...ya sabes, el CLUB NINTENDO responde.

Horario de atención al público de Lunes a Viernes de 11 de la mañana a 7 de la tarde ininterrumpidamente. ¿Por qué no telefoneas ahora? Uno de nuestros expertos estará encantado de responder a tu llamada.

NUESTRO NÚMERO DE TELÉFONO ES (91) 319 22 44

PRECAUCIONES CON LOS CARTUCHOS/MANTENIMIENTO

- Si estás jugando durante un largo periodo de tiempo, tómate de 10 a 15 minutos de descanso cada hora.
- El Cartucho es una pieza electrónica de alta precisión. No lo guardes en lugares muy calientes o muy fríos. No lo golpees o lo dejes caer, ni lo maltrates de ninguna forma.
- 3. Evita tocar las conexianes con tus dedos. No soples en ellas ni dejes que se mojen o se ensucien. Esto

puede dañar el cartucho y/o el Panel de Control.

- No los limpies con bencina, alcohol u otro tipo de disolventes.
- Guarda siempre los cartuchos en su funda protectora cuando no los uses.
- Comprueba siempre el conector del borde del Cartucho para evitar que haya materiales extraños antes de introducirlo en la consola.

AVISO PARA LA PROYECCIÓN EN TELEVISIÓN

ATENCIÓN

NO USAR CON PROYECCIÓN FRONTAL O POSTERIOR DE TV

No utilices un televisor de proyección frontal o trasera pantalla de video gigante con retroproyección por cañones de luz con tu Nintendo Entertainment System tm ("NES"), con tu Super Nintendo Entertainment System tm ("Super NES"), así como con ningún juego "NES" o Super "NES". La pantalla de tu televisor de proyección podría dañarse irreparablemente si se utiliza con videojuegos que tengan escenas permanentemente fijas. Si pulsando el botón "pause" de la consola, detienes la imágen del videojuego, pueden producirse daños similares. Si utilizas un televisor de proyección con los juegos NES o Super NES, ni Nintendo ni ninguna de las firmas autorizadas por Nintendo se harán responsables de cualquier tipo de daño. Estos daños no se producen por un defecto en los juegos NES o Super NES; otras imágenes fijas o repetitivas pueden causar daños similares a un televisor de proyección frontal o trasera. Por favor contacta con el fabricante de tu televisor para mayor información.

